+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

AINDA POR R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

EDITORA OPTION
Nº 110
R$ 5,90
POOL editora

ISSN 0104-611X

3 DETONADOS!!!

- SONIC HEROES
- I-NINJA
- ONIMUSHA 3

E dá-lhe jogos...

- Puyo Pop Fever
- James Bond 007: Everything or Nothing, Pitfall: The Lost Expedition
- Baldur's Gate: Dark Alliance II
- Ninja Gaiden, Breakdown
- Rise to Honor, Winning Eleven 7 International Edition, Airforce Delta Strike
- Metroid Zero Mission, Pitfall: The Lost Expedition

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

- ✔ Musculação
- ✔ Localizada
- ✔ Glúteos
- ✔ Abdominal
- ✔ Alongamento
- ✔ Lambaeróbica
- ✔ Personal Trainer
- ✔ Ju-Jitsu Morgante
- ✔ Capoeira
- ✔ Bodyattack
- ✔ Bodybalance
- ✔ Bodycombat
- ✔ RPM
- ✔ Bodyjam
- ✔ Bodypump
- ✔ Bodystep

Nível academia

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto - Fone.: 5589-7716 - São Paulo - SP

Para maiores informações: www.nivela.com.br

PROMOÇÃO

IDÉIAS PARA O DS

A foto é apenas ilustrativa

Escreva em três linhas que jogo você inventaria para o Nintendo DS? E porque? Leia Circuito Aberto, pág. 10, ou News, pág. 14 e bote a criatividade para funcionar. A melhor carta levará para casa um PlayStation 2. Boa sorte e até o mês que vem!

Vencedor da Promoção Edição 107

O que você faria para deixar Final Fantasy XII fantástico?

Frase: Eu adicionaria uma nova magia chamada "Daniel Gains PS2".

Daniel C. Rodrigues - Cosmópolis - SP

PROMOÇÃO NINTENDO DS GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de junho de 2004.

Nome:_____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado:_____

Cep:_____ Tel._____

e-mail: _____

Que jogo você inventaria para o Nintendo DS? E porque?

_____

_____

_____

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 01/04/2003 e 10/06/2004.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo o que você faria para escapar do apartamento de Henry Townshend, e enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção Idéias para o DS* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/06/04, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 114 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/09/04.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juízo, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre esse regulamento.

sumário

CIRCUITO ABERTO

Os celulares são uns dos que entraram na briga da guerra dos portáteis, embora os favoritos sejam o PSP e o Nintendo DS.

10

14

NEWS

Call of Duty levou o título de jogo do ano pela AIAS. E veja também as últimas informações sobre o Nintendo DS.

PLAYSTATION 2

Mortal Kombat: Deception 17
Athens 2004 17
Powerdrome 18
The Nightmare of Druaga 18
Shadow of Rome 19
Kuon 19
Rockman X Command Mission 19
Van Helsing 20
The Getaway 2 21
BloodRayne 2 21
Samuray Jack: The Shadow of Aku 21
BurnOut 3 22
James Bond 007: Everything or Nothing 26
Urban Freestyle Soccer 27
Pitfall: The Lost Expedition 27
Baldur's Gate: The Dark Alliance II 28
Puyo Pop Fever 29
Wrath Unleashed 29
Rise To Honor 32
Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King 33
Winning Eleven 7 International Edition . 33
Airforce Delta Strike 34
Nebula: Echonight 35

ARCADE

Samurai Spirits Zero Special 18

GAME BOY ADVANCE

Sonic Advance 3 17
Shining Force: Resurrection of the Dragon 20
Scooby Doo 2: Monsters Unleashed 20
CT Special Forces 3: Bioterror 22
Peter Pan: The Motion Picture Event ... 22
Metroid: Zero Mission 36
Pitfall: The Lost Expedition 37
Baldur's Gate: The Dark Alliance 37

PC

Doom 3 17
Star Wars: Republic Commando 18
BloodRayne 2 21
Angels vs Devils 22
Puyo Pop Fever 29

DETONADOS

Onimusha 3 (PS2) 44
Sonic Heroes (PS2, GC, XB) 52
I-Ninja (PS2, GC, XB, PC) 62

GAME CUBE

Resident Evil 4 16
Rockman X Command Mission 19
Samuray Jack: The Shadow of Aku 21
James Bond 007: Everything or Nothing .26
Urban Freestyle Soccer 27
Pitfall: The Lost Expedition 27
Puyo Pop Fever 29

DREAMCAST

Puyo Pop Fever 29

XBOX

Mortal Kombat: Deception 17
Doom 3 17
Powerdrome 18
Star Wars: Republic Commando 18
Van Helsing 20
The Chronicles of Riddick 20
BloodRayne 2 21
Samuray Jack: The Shadow of Aku 21
BurnOut 3 22
James Bond 007: Everything or Nothing .26
Urban Freestyle Soccer 27
Pitfall: The Lost Expedition 27
Baldur's Gate: The Dark Alliance II 28
Puyo Pop Fever 29
Wrath Unleashed 29
Ninja Gaiden 30
Breakdown 31
NBA Inside Drive 2004 31
Unreal II: The Awakening 35

FLASHBACK

Sonic 70

DICAS

PlayStation 2

James Bond 007: Everything or Nothing 38
NFL Street 38
Sonic Heroes 38
Pitfall: The Lost Expedition 39
Fallout: Brotherhood of Steel 39
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 39
Mafia 39
Wrath Unleashed 39
R-Type Final 39
I-Ninja 39
Air Force Delta Strike 39

.hack Part 4: Quarantine 39
MX Unleashed 39
Maximo vs. Army of Zin 40
Nightshade 40
Rise to Honor 40
Onimusha 3 40

GameCube
James Bond 007: Everything or Nothing 38
NFL Street 38
Sonic Heroes 38
Pitfall: The Lost Expedition 39
I-Ninja 39
Army Men: Sarge's War 39
Final Fantasy: Crystal Chronicles 39

Game Boy Advance
Metroid: Zero Mission 40
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004 .40
Baldur's Gate: Dark Alliance 41

Xbox
James Bond 007: Everything or Nothing 38
NFL Street 38
Sonic Heroes 38
Pitfall: The Lost Expedition 39
Fallout: Brotherhood of Steel 39
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 39
Mafia 39
Wrath Unleashed 39
Silent Scope Complete 41
Ninja Gaiden 41
Auto Modellista 41

PC
Alien Blast: The Encounter 41
Unreal Tournament 2004 41
Rainbow Six 3: Athena Sword 41
Vietcong: Fist Alpha 41

GAMESHARK
PlayStation 2
Sonic Heroes 42
The Sims: Bustin' Out 42
Pitfall: The Lost Expedition 42
Nightshade 42
R-Type Final 42
Rise to Honor 42
Mafia 42
Lupin The 3rd: Treasure of Sorcerer King 42

GameCube
I-Ninja 43
James Bond 007: Everything ou Nothing 43
Pitfall: The Lost Expedition 43
Metal Arms: Glitch in the System 43
Prince of Persia 43
Gladius 43
PacMan World 2 43

carta do chefe

Galera, o mundo está de luto. Os caras do terror voltaram a atacar e, com métodos covardes, mataram centenas de civis inocentes na Espanha. Infelizmente, na vida real, não tem o pessoal do Rainbow Six, do Counter-Strike ou o James Bond para colocar essa turma do mal em seus devidos lugares. Falando em Bond, ele é a estrela do novo **Everything or Nothing**, com enredo exclusivo para o videogame. E com bond girls de babar... Volúpia também tem em **Ninja Gaiden**, um dos melhores games do Xbox, que combina ação ininterrupta e gráficos de arrasar. É um game bem violento e de dificuldade elevada. O pessoal do RPG também pode ficar contente: tem **Baldur's Gate** para os consoles e portáteis. Nos "desktops" **Dark Alliance II** mostra porque é um dos melhores em sua categoria. A primeira versão dá as caras no Gameboy Advance, com qualidade surpreendente para um portátil. O GBA também ganha um novo **Metroid**, o **Zero Mission**, que remete a série às origens. No PlayStation 2, a estrela é **Onimusha 3**, uma superprodução da Capcom, com direito a atores reais. Está completamente detonado, junto com **I-Ninja** e **Sonic Heroes**, ambos para os 3 consoles da atualidade: Xbox, PlayStation 2 e GameCube. No drive da Sony ainda rodaram **Rise to Honor**, game de ação e lutas com o ator chinês Jet Li; **Airforce Delta Strike**, um simulador de aviões de combate; e o campeoníssimo **Winning Eleven 7 International Edition**. Em Circuito Aberto mostramos para nossos leitores como vai ser a guerra dos portáteis: de um lado, o PSP; de outro, o Nintendo DS. Briga feia que conta com mais competidores correndo por fora. Falando em DS, novas informações estão na seção News. Vá lá e confira. Em Pré-Estréia, vale destacar **Resident Evil 4**, título exclusivo do GameCube, que conta com inúmeras novidades. É isso, galera. Curtam e revista que foi feita especialmente para vocês.

Chefe

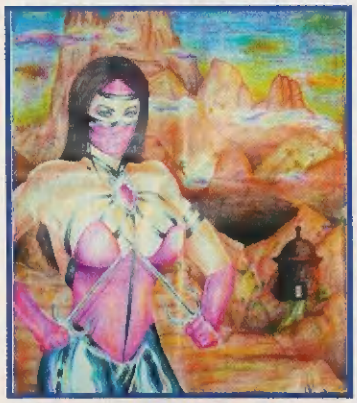
arte no envelope

Não deixe para o mês que vem os desenhos que você pode mandar hoje e concorrer a um brinde surpresa. A **SGP** espera sua arte!

PREMIADO

Todos da redação, como exceção do Chefe, é claro, adoraram o Dhalsim de Reginaldo dos Santos, de Mauá - SP. E levou o prêmio do mês.

A Hotaru ficou uma graça no desenho de Temer de Souza Curi Filho, de Cuiabá - MT. Boa escolha de cores.



A Mileena de Mortal Kombat ficou demais no traço e lápis de Juliano Augusto Candido Barbosa, de Barra do Garças - MT. Só não queira que ele tire a máscara

Ronnan Sezini Vettorace, de Anchieta - ES, retrata uma garota em paz com a natureza. É isso aí.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Zero, o fiel companheiro de X, ficou muito "style" no traço de James Márcio Dias, de Taboão da Serra - SP.

Janderson Aparecido Brito Blecher, de Mogi-Guaçu - SP, mostra sua arte com o Azrael, de Legacy of Kain e Soul Reaver. Vai ser feio assim em outro lugar.

André Iack Pereira, de Belford Roxo - RJ, desenhou uma seleção feminina que bota para quebrar: Yuna, Lara, Aya e Jill.

Ranking dos Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 ONIMUSHA 3

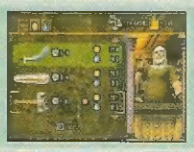
É uma superprodução da Capcom com efeitos gráficos de arrepiar e uma jogabilidade excelente. Abertura magnífica, som de arrepiar e muita diversão fazem deste game o melhor de 2004, por enquanto.

2 NINJA GAIDEN

Valeu a espera. O super ninja da Tecmo volta ainda mais letal e com uma beleza gráfica digno do console mais poderoso da atualidade. Muitas magias e golpes dolorosos fazem parte do pacote de Ryu Hayabusa.

3 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

Mais uma cria da série **Dungeons & Dragons**. **Baldur's Gate** bebe na fonte de **Diablo**, um RPG clássico. São inúmeros monstros, fases, magias e habilidades para ninguém botar defeito.



4 SONIC HEROES

A turma do ouriço terrestre maia veloz do mundo volta em dose tripla. No esquema de trios, a galera vai ter entrar na divisão de tarefas para poder passar pelas mais de 20 fases deste supergame.

5 I-NINJA

Com uma jogabilidade à la Mario, e outras cositas mais, I-Ninja mostra muita ação e lutas. Também possui magias arrasadoras e chefes bem criativos.

6 RESIDENT EVIL: OUTBREAK

O horror agora é online. Mas mesmo no modo Single Play o game reserva ótima diversão, com cenários variados e muitos segredos a serem desvendados. Um Resident diferente mas com a qualidade de sempre.

7 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

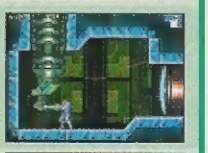
Em uma nova missão, em visão de terceira pessoa dá pra ver a transposição do ator Pierce Brosnam no personagem 3D do game. Fora isso tem muita ação e muitos itens de agente secreto.

8 THE SIMS: BUSTIN' OUT

O super sucesso da Maxis, The Sims, volta remodelado para se adequar aos consoles. A liberdade do game original foi substituída por missões divertidas e empolgantes. Diferente e original!

9 METROID: ZERO MISSION

O heroína Samus Aran volta às origens. **Zero Mission** é baseado no primeiro **Metroid**. Com uma roupagem moderna, Metroid ficou mais "amigável", mas sem perder sua maior característica: a diversão.

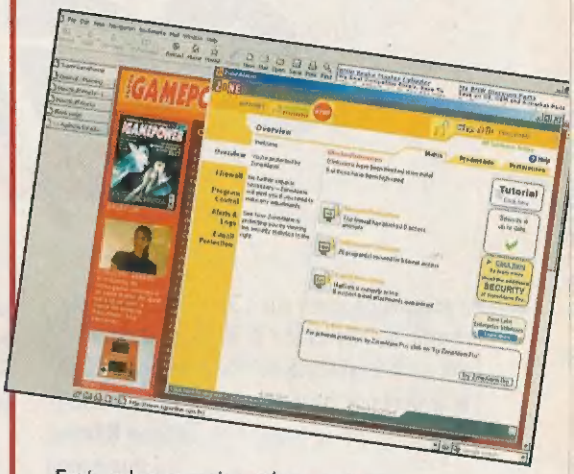


10 WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL EDITION

O que já era bom, ficou melhor. Com inúmeros modos de jogo, a série Winning Eleven se mostra o mais completo jogo de futiba da atualidade. Só falta conseguir as licenças dos times para ficar perfeito.

sgp na rede

Melhore sua Internet



Está cada vez mais perigoso usar a internet, com vírus cascudos como o Netsky, Bagle e MyDoom rondando pela rede. Para evitar pegar essas pragas nada como um bom anti-vírus. E se for gratuito, melhor ainda. Um desses é o AVG, cuja versão sem custos está no endereço da GriSoft *(http://www.grisoft.com/us/usdwnlfree.php)*. Para quem tem banda larga, está conectado o tempo todo e, portanto, mais sujeito a riscos de invasões, é bom ter um firewall. A Zone Labs *(http://www.zonelabs.com/store/content/company/products/znalm/freeDownload.jsp?lid=zadbzadown)* tem o ZoneAlarm, que avisa sobre tentativas de invasão e informa os softwares que tentam acessar a internet. Quer se livrar do Spam? Um bom utilitário é o Mailwasher *(http://www.mailwasher.net)*. Com ele mensagens suspeitas vão direto para o lixo. Falando em e-mail, o Eudora *(http://www.eudora.com/products/eudora/download/)* é um ótimo software gratuito. Possui muitas funções como proteção contra vírus e criar grupos de endereços por tema. Na versão paga possui filtro de spam. E, por fim, o navegador. A maioria usa o Internet Explorer que, como é o mais popular, também é o mais visado pelos criadores de sites mal intencionados. Para fugir deles, tente o navagador Opera *(http://www.opera.com/download/)*, que é gratuito e possui muitas funções como janelas simultâneas, comando de mouse e abertura de vários endereços do bookmark ao mesmo tempo. Boa navegação.

SGP responde

Eu gostaria de saber que L3 e R3 são esses do controle do PlayStation 2? Eu não consegui fazer nenhum macete do The Sims: Bustin' Out. Me ajudem por favor.

Tatiana Ribeiro,
por e-mail

MB: *Amiga, as dicas do Bustin' Out devem ser digitadas com rapidez e precisão. Os botões L3 e R3 são os direcionais analógicos, que também servem de botão. Basta apertar com força até sentir um clique.*

Olá, povo bom! Gostaria muito de saber alguns códigos de gameshark para The Scorpion King. Será que vocøes poderiam quebrar essa?

Adriano Arruda Pereira
Florianópolis, SC

LM: *Claro gente boa, segura...*

Código de ativação (precisa estar ativado) 0E3C7DF21853E59E EE9E5F4EBCC7E90A

Salvar em qualquer lutar	CE95C4CEBCA99B83
Stamina infinita	CE9079C8BCA9DD4B
Endurance no máximo	CE907BE8BCA9DF43
Strength no máximo	CE907BECBCA9DF43
Todos os bônus	DE916656BBA89A82 DE916652BBA89A82 DE91665EBBA89A82 DE91665ABBA89A82 DE916666BBA89A82 DE916662BBA89A82 DE91666EBBA89A82

Meu nome é Lupi, e gostaria de parabenizálos pela maravilhosa Revista. Sou leitora fiel e satisfeita e gostaria que vocês me ajudassem, publicando alguma dica de **Unreal II: The Awakening para PC**. Teria como? De qualquer forma obrigada.

Luciana Almeida
Sao Bernardo do Campo - SP

MB: *Com certeza, além de ser muito bom saber que têm mulheres, assim como eu, superfãs de games.*

Lista de códigos

Durante o jogo aperte ~ para a janela de console aparecer. Digite então "BeMyMonkey()", aperte o Enter e digite os códigos a seguir

Kill actor under crosshair: *KillHitActor()*
Matar um ator indicado: *KillActor(nome do ator)*
Kill all active NPCs: *KillActiveNPCS()*
Kill all dormant NPCs: *KillDormantnPCS()*
Kill NPC under crosshair: *KillHitNPC()*

Olá, onde posso encontrar uma lista de golpes de todos os 20 personagens de Capcom vs. SNK 2: Millionaire Fighting para PS2. Grato.

Fernando Rosa
por e-mail

BB: Caro Fernando, anota aí. É http://www.neoseeker.com/Games/Products/DC/capsnk2/faqs.html. Escolha "FAQS/Moves List". É para Dreamcast, mas serve. E em inglês.

Qual a manha de todos os lutadores de Drangon Ball Z: Budokai 2?

Lucas,
por e-mail

BB: *Caro Lucas, a dica saiu na edição 109, depois que você manou o e-mail. Vai aí uma pequena lista dos persopnagens secretos.*

Vença os oponentes no modo Dragon World.

Android 16: *vença Android 16 com Goku;*
Android 17: *vença Android 17 com Piccolo;*
Android 18: *vença Android 18 com Krillen;*
Android 20: *vença Android 20 com Goku.*

Parabéns pela revista. Não deixem de mandar edições aqui para o Sul pois é uma grande referência na compra de jogos. Gostaria de saber quando sairá Metal Gear Solid 3.

Mauro Sergio de Matos Cardoso,
por e-mail

CHEFE: *obrigado por suas palavras, Mauro. Metal Gear Solid 3: Snake Eater ainda não tem data de lançamento definido mas especula-se que saia no final do ano.*

Olá pessoal, belê? Parabéns pela revista. Gostaria que vocês me dissessem se existe algum emulador de PC para Dreamcast pois gostaria muito de jogar Starcraft no console. Obrigado.

Valter,
por e-mail

BG: *caro Valter, não tem emulador de PC no Dreamcast. Infelizmente.*

Galera da **SGP**, seria muito pedir alguns códigos de Gameshark para **Need for Speed Underground do Play 2**? Valeu!

Marcio Santos Passareli,
por e-mail

LM: *Pode começar a jogar...*

Código de ativação	0MDH-4D7F-ZZ4XN 47WB-0UK0-YEHDH
Dinheiro infinito	1Q90-HAH0-5MZ4T U9YW-AEP9-P2DYG
Inimigos burros	85C3-DDGP-KTH6P YMYN-2BXM-TVUTC
NOS infinito	6VRT-3V1B-KR2YB 198Q-KAPU-7PQB9

Estatísticas para Circuit	
99.999.999 Starts	5UVN-07F0-CV3F8 8E50-TDWK-FU0P6
Nenhum Starts	D4KD-851C-VDY1Q GRR6-YFMR-704DA
99.999.999 vitórias	7N1K-EBCD-KWRXU 6QYH-3PA9-XGTBQ
Nenhuma vitória	NJAF-QCFW-XHMGT 8M79-GGDY-2AFWW
99.999.999 pontos Style	CUB5-AH0M-08D4U 9J2B-ZCNG-78CYU
Nenhum Style	0J8X-213Z-2WZHB QR7D-QD64-M926N

classificados

Vendo um Teclado para internet do freamcast, mais um Memory Card de 200 blocos com tela e 16 cds (shemmue I, Head Hunter, Boote outrios) mais um Super Nintendo com 2 controles e 1 fita (Harley`s Humongous Adventure por apenas R$300,00. Tratar com Marcelo Vitor Moraes Mapo
Tel:. (0xx15) 236-6928 ou 236-6110

Vendo 1 Playstation com 20 Jogos, 1 Controle e 1 Memory Card por R$290,00 e um Nintendo 64 com 2 controles e 2 jogos originais por R$ 240,00
Tratar com Flávio ou Eduardo no Tel (0xx11)9662-3977 ou via email: vendoplay64@yahoo.com.br

Vendo um Magi Computer Pc 95 com 1 cartucho de memória, 3 fitas 1 adaptador, mais alguns jogos na memória , sem controle.
Tratar com Alessandra no telefone 9 0xx16) 3368-5165

Vendo 1 Nintendo 64 em ótimo estado de conservação, com 1 Controle, 1 Memory Card e 1 Cartucho Original 007 Goldeneye por apenas R$220,00 ou trocopor 1 Playstation
Trata com Flávio Quierozno telefone (0xx11)5661-1648

Vendo Playstyation 2 com 2 controles analógicos, 1 Memory Card de 8 mb ps2 e 1 memory card de PS1, Region X, 15 Dvds, 6 Cds destravado com o chip Messiah 3 por R$ 1.090,00 tudo na caixa ou troco por Xbox destravado com 1 controle e 1 dvd.
Tratar com Vianei no Telefone (0xx48) 658-3105 de segunda a sexta a partir das 20:30 hs

Troco um Nintendo 64 com 1 controle, 2 rumble paks, 3 jogos (Doom, International Super Star Soccer 64, Blast Corps) por um Game Boy Advance com pelo menos um jogo (Donkey kong Race, Pokemon ou Dragon ball). Troco também um Playstation com 2 controles, 30 jogos, 2 memory cards, cabo que dá para jogar com até 5 pessoas ao mesmo tempo mais um Gameshark por um Playstation 2. Pago a diferença.
Tratar com Paulo. Tel.: 6238-7149

Vendo 1 jogo original p/ PS2, Devil May Cry e 1 Gameshark original.
Tratar com Rodrigo
Tel. (11) 5563-2824 após as 14 horas.
Estou Vendo um Nintendo 64 em perfeito estado com 7 fitas originais, um rumble pack e 2 controles por apenas R$550,00.
Tratar com Valter
Telefone para contato: 5873-3684

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

AKIRA AGORA

Maravilha. A edição passada foi bem bacana e - acho que foi o susto de Fatal Frame II (e o chicote do Chefe) - quase sem erros para corrigir. É verdade que saíram alguns erros de digitação. E também de matemática. Na página 37, sobre Kunoichi/Nightshade, a nota final é 8.5 e não 9.0. Nas páginas 39, 41 e 43 saiu duas vezes diversão nas fichas técnicas. Os quesitos das fichas, como bem sabe o leitor de SGP, é sempre controle, diversão, gráfico e som. No caso, todas as notas estão certas: basta, na terceira linha, trocar diversão por gráfico. Com exceção da ficha do Astro Boy. Ali o gráfico é nota 8 e não 9. No Detonado de Beyond Good & Evil houve uma troca de fotos. A de número 83 saiu errada. Publicamos aqui a certa. Esse mês foi uma chuva só em São Paulo. Bom pra ficar jogando.

83 - Entre na loja, passando por dois guardas e compre uma pérola, o detector de pérola e o de animais. Se sobrar dinheiro, compre mais coisas

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

Nintendo DS e PSP LINHA DE FRENTE DA GUERRA DOS PORTÁTEIS

O mercado de portáteis vai assistir a uma disputa nunca vista. Com o anúncio do Nintendo DS e do super aguardado PSP, da Sony, os portáteis ganham tecnologia de ponta e podem revolucionar a indústria.

O Gametrac e o N-Gage da Nokia correm por fora e a liderança do Gameboy Advance pode estar ameaçada.

O mercado de portáteis, até agora, era praticamente um domínio exclusivo da Nintendo. Desde que lançou o Gameboy em 1988, a Nintendo despachou todos que tentaram bater seu aparelho. Um dos principais concorrentes foi o Game Gear da Sega. Apesar de ser colorido, não conseguiu bater os jogos do Gameboy. Lynx (Atari) e TurboExpress (NEC), também tecnicamente superiores, caíram diante do gigante portátil. Mas agora um desafiante de peso está entrando na briga: é a Sony, que tirou da Nintendo a hegemonia no mercado de consoles domésticos lançando o PlayStation. Com o PSP, PlayStation Portable, um aparelho superequipado, a gigante japonesa pode tomar também o mercado de portáteis. A Nintendo não perdeu tempo: anunciou o Nintendo DS, um portátil que promete "inovar", nas palavras da Big N. Na disputa ainda estão a Nokia com seu N-Gage, e o Gametrac da Tiger Telematics, todos de alta tecnologia. Uma nova frente de batalha está aberta, além da que está ocorrendo no mercado de "desktops", envolvendo os sucessores do Xbox, PlayStation 2 e GameCube.

Nintendo DS: ainda muitos mistérios

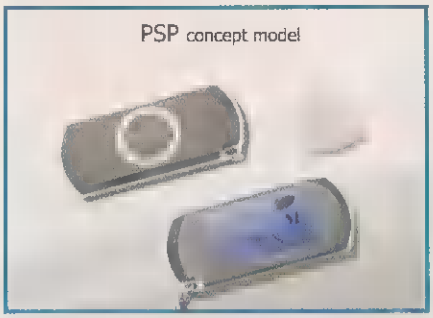
Em janeiro a Big N anunciou seu novo console, um portátil de alta tecnologia que promete elementos revolucionários. É o terceiro tripé da empresa, junto com o GameCube e o Gameboy Advance. A maior característica do Nintendo DS (Dual Screen) é que será formada por duas telas dispostas verticalmente. Elas terão processadores próprios: um ARM9 e um ARM7. Segundo fontes do mercado, os DS tem compatibilidade com o Gameboy Advance. Os fabricantes podem optar por usarem as telas como se fossem um só ou com propósitos diferentes: uma pode ser a principal e a outra poderia mostrar mapas e informações secundárias. Ou inventar outros usos, como espera a Nintendo. O tamanho da tela é de 3 polegadas cada uma, similar ao do GBA. Mas é no campo da jogabilidade que o aparelho quer inovar. A tela possui funções de Touch Screen, isto é, sensíveis ao toque. Especula-se ainda métodos de controles alternativos como um sensor de inclinação.

Nintendo: a incansável busca pelo novo

Game & Watch e Virtual Boy: sucesso e fracasso em duas telas

Hoje a Nintendo não domina mais o mercado como antigamente. Mas muito de seu crescimento se devem a idéias revolucionárias como a invenção do NES. Em agosto de 2003, numa entrevista de Satoru Iwata, a Big N disse que estava trabalhando num console "diferente": tratava-se do DS. Adjetivos parecidos foram usados para descrever o projeto de Virtual Boy, de 1995, um dos maiores fracassos da empresa. De fato, era bem diferente: era um visor com duas telas que emitiam imagens 3D. O conceito promissor acabou num mau produto, que tinha fundo negro com gráficos vermelhos. Além disso, muitos usuários reportaram dores de cabeça com o uso do aparelho. Resultado: demissão de Gunpei Yokoi, o idealizador de Virtual Boy e também do Gameboy. Mas Nintendo já obteve sucesso com o conceito de duas telas. Foi quando lançou uma nova linha de Game & Watch, aparelhos do começo da década de 80, de duas telas, cujo carro chefe era Donkey Kong. A série de tela simples já estava com formato esgotado e a versão dupla retomou a onda do aparelho. Resta saber se o DS vai para time vencedor ou perdedor.

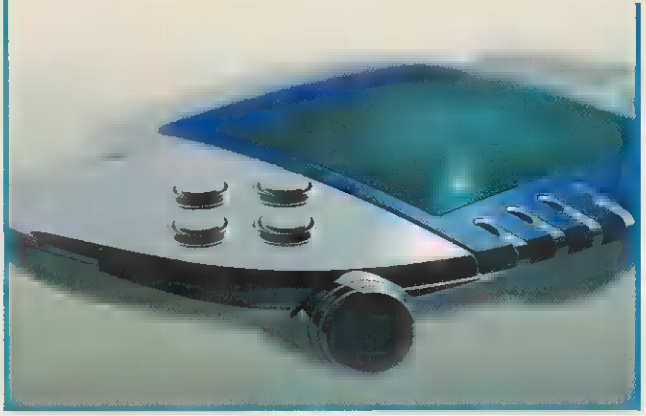
Também há rumores de uma câmera digital embutida como no Gametrac. A Nintendo deve investir na parte de comunicação com sistemas de transmissão sem fio com tecnologia similar ao do novo Pokémon do GBA. E também pode integrar melhor os seus três consoles. Em algumas entrevistas, Satoru Iwata, presidente da Nintendo, deu a entender que pretende investir mais em novos formatos e jogos em vez de participar da guerra aberta dos desktops. De fato, o cacife da empresa não chega perto da Sony e da Microsoft, apesar de o sucessor do GameCube estar sendo trabalhado. A faixa de preço do DS é especulado em 129 dólares no Japão, um valor atraente em relação ao PSP, de supostos 200 a 250 dólares. O console tem capacidade de trabalhar tanto em 2D como em 3D, tendo razoável poder de geração de polígonos. A mídia será cartões de memória de até 1 gigabits usando tecnologia da Matrix Semiconductor, mais barato que os cartuchos do GBA. A agenda para o aparelho é: protótipo na E3 e lançamento mundial em fins de 2004. Desenvolvedores japoneses já receberam kits de desenvolvimento desde o ano passado, como confirma a Sega. Por isso, as softhouses americanas estão surpresas e irritadas com a Nintendo, que diz que os "kits já estão a caminho." Um mau começo.



PSP: será ele o "Walkman do século XXI"?

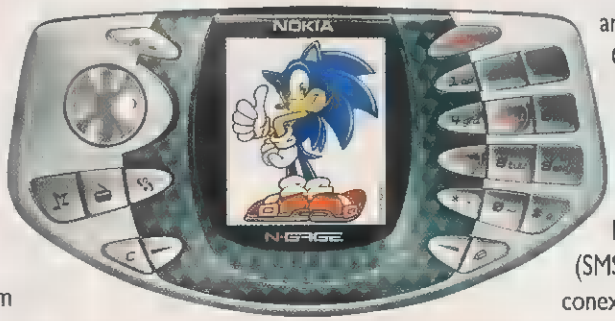
PSP: entrada da sola da Sony

Assunto de Circuito Aberto da edição 107, o portátil da Sony, PlayStation Portable (PSP), já foi bastante divulgado, e promete ser uma máquina arrasadora que Ken Kutaragi descreve como o "Walkman do século XXI". Relembrando sua especificação, o PSP possui um superchip que inclui processador central, gráfico e sonoro. Será mais poderoso que o PSOne e tem funcionalidades que nem o PS2 possui, como o suporte a superfícies curvas. A tela é de alta resolução, de 480 por 272 pixels, e possui proporção de cinema, de 16 por 9. Parece ser um videogame estupendo mas impressiona também as suas funcionalidades multimídia como a reprodução de vídeos e músicas além de suporte a som surround e algoritmos de criptografia. A mídia será o UMD, um minidisco ótico de 6 cm de diâmetro, com capacidade de 1,8 gigabyte. Cada disco terá um identificador próprio para aumentar a segurança dos dados. Poderá ter controles analógicos e possui vários sistemas de comunicação, com ou sem fio. Não será compatível com o PSOne ou o PS2 e usará o Memory Stick como Memory Card. Resumindo: o PSP possui muito mais funções multimídia que o Nintendo DS. Não se trata apenas de um videogame e sim de um aparelho integrado de entretenimento digital. Analistas prevêem que o portátil tenha faixa de preço entre 200 e 250 dólares. Um protótipo do PSP pode aparecer na E3 e o lançamento está previsto para o final do ano no Japão e em março de 2005 nos EUA. A primeira incursão da Sony pelo mercado de portáteis passou praticamente despercebido: lançou o Pocket Station, um Memory Card um pouco mais interativo, que não vendeu muito.



Gametrac: funções inéditas de GPS ■ muitas funções

N-Gage: muitas funcionalidades, poucos jogos



A primeira investida da Nokia, gigante finlandesa da área de celulares, no mundo dos games não foi das melhores e não ameaçou o reinado do GBA. O N-Gage possui muitas funções como rádio, tocador de MP3, celular ■ comunicação sem fio. Por isso, seu preço é alto: 300 dólares nos EUA e 1.400 reais no Brasil. Mas o maior problema do aparelho, segundo analistas, são os jogos. Eles são poucos e, alguns, de pouca qualidade. E também é difícil trocar de jogo pois é necessário tirar uma tampa traseira ■ remover a bateria para realizar a operação. A Nokia afirma que já vendeu 600 mil consoles mas nos EUA as vendas foram muito fracas. Segundo pesquisa da Arcadia Research, o N-Gage vendeu 5 mil unidades na primeira semana em solo americano. Para efeito de comparação, foram vendidos 540 mil unidades de GBA na semana de seu lançamento. É muito cedo para fazer avaliações sobre o aparelho pois tem apenas 4 meses de vida. Conta pontos o fato de empresas de peso, como a Sega, estarem fazendo jogos. A Nokia pretende mostrar uma nova versão do N-Gage na E3. Será um competidor à altura da Sony e Nintendo? O tempo dirá.

Gametrac: mais um novato ■■ área

Da europa vem mais um competidor da arena dos portáteis. Ele se chama Gametrac e também é um aperelho poderoso. Possui processador ARM9 e aceleradora gráfica de 64 bits. Use o sistema operacional Windows CE .NET e roda vídeos MPEG4 e áudio MP3. Possui comunicação via texto (SMS e MMS), câmera digital embutida e conexão sem fio GSM. A função que o diferencia dos outros portáteis é o seu GPS, sistema de posicionamento via satélite. Isto é, seu aparelho pode ser rastreado por toda a Terra. Os jogos serão via download. O Gametrac deve ser lançado em abril e o preço está estimado em 200 dólares. Na CES 2004 foi mostrado um aparelho-demo, rodando Doom. Nada foi dito sobre os jogos que estarão disponíveis para o aparelho.

Celulares FOMA: novos mercados

Com a introdução de aparelhos e serviços melhores, os celulares se tornaram atrativos para os fabricantes de jogos. O FOMA (Freedom of Mobile Multimedia Access) é um serviço de terceira geração que permite troca de dados em alta velocidade. Os jogos em celular levam vantagem no quesito base instalada. O Japão é um dos maiores consumidores do aparelho. Empresas como a Capcom, Konami e Namco estão de olho nisso e já lançaram títulos para o sistema. É outro que está participando do mercado portátil.

Microsoft Urgente

Microsoft assina com M-Systems

A fabricante israelense de memórias flash M-Systems assinou um acordo de parceria com a Microsoft. O acordo é de fornecimento de memórias flash para o sucessor do Xbox. Assim, ganha mais força a teoria de que o novo console da Microsoft deva abandonar o disco rígido. O chefão da M-Systems, Dov Moran, afirmou que o console não vai ter disco rígido. A Microsoft disse que Moran está especulando e não deu mais comentários.

Kit de desenvolvimento do Xbox 2?

Segundo o jornal inglês The Inquirer, um kit de desenvolvimento para o sucessor do Xbox já foi enviado para às softhouses. O kit teria como base um Power Mac G5 com kernel (núcleo) de um sistema operacional Windows NT customizado, provavelmente de 32 bits. A aceleradora gráfica seria uma Radeon 9800 Pro (R350) da ATi. Esse chipset seria trocado para uma R420 na próxima versão.

Xbox pode baixar de preço

Segundo o jornal americano NY Post, o Xbox terá o preço de 149 dólares a partir de abril. Num anúncio do Wal Mart, a maior rede varejista do mundo, o console já está com novos valores.

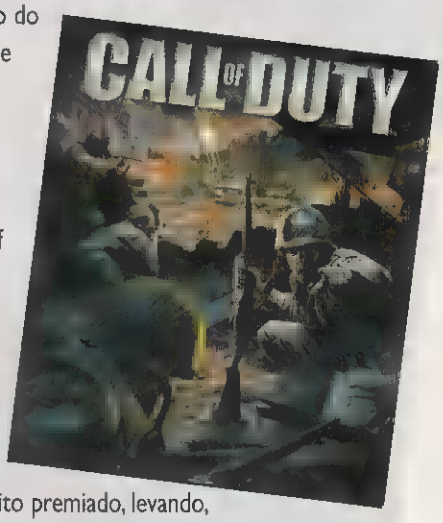
GOLDENEYE GANHA CONTINUAÇÃO

A Electronic Arts divulgou que está produzindo uma seqüência para o sucesso do Nintendo 64, 007 GoldenEye. O game está a cargo da divisão de Los Angeles e será, a princípio, para PlayStation 2. O enredo deu uma reviravolta: em GoldenEye 2, o jogador vive um agente cruel dispensado pela MI6. Então ele passa a trabalhar para o vilão Goldfinger e tentará fazer de sua organização criminosa a maior do mundo. O estilo será, basicamente, tiro em primeira pessoa. Também contará com elementos de ação.

PSP SOFRE ATRASO NOS EUA

A Sony anunciou que seu console portátil, o PlayStation Portable, será lançado até março de 2005. No calendário anterior, a data prevista era final de 2004. Essa data ainda vale para o mercado japonês. Os motivos do atraso se devem à falta de tempo hábil para produzir os jogos necessários para o lançamento. Colaborou para o atraso a demora da Sony em enviar os kits de desenvolvimento para os produtores americanos. O preço do console está estimado entre 200 e 250 dólares, com jogos custando entre 30 e 40 dólares.

CALL OF DUTY É O MELHOR GAME DE 2003



A sétima edição do Prêmio Anual de Realizações Interativas, o Oscar dos videogames, premiou Call of Duty como o melhor game do ano passado. Prince of Persia: The Sands of Time também foi muito premiado, levando, entre outros, o título de melhor game de consoles. Eis a lista das principais categorias e dos consoles. A lista completa está no link http://www.interactive.org/awards/IAA-7/winners.asp

Jogo do ano - Call of Duty (Activision/Infinity Ward);
Jogo de computador - Call of Duty (Activision/Infinity Ward);
Jogo de console - Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft);
Inovação para jogo de computador - Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft);
Inovação para jogo de console - EyeToy (Sony);

Categoria consoles

Ação - High Road to Revenge (Microsoft/FASA);
Luta - Soul Calibur 2 (Namco);
Tiro em primeira pessoa - Tom Clancy's Rainbow Six 3: Red Storm (Ubisoft);
Plataforma - Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft);
Corrida - Need for Speed Underground (EA);
RPG - Star Wars: Knights of the Old Republic (LucasArts/Bioware);
Esporte/simulação - Madden NFL 2004 (EA);
Esporte/ação - SSX3 (EA);
Jogo para a família - EyeToy (Sony) e The Sims: Bustin' Out (EA);
Jogo infantil - Mario Party 5 (Nintendo);
Jogo para portátil - Final Fantasy Tactics Advance (Square-Enix).

PRONTOS PARA A PRÓXIMA GERAÇÃO

Várias softhouses estão [illegible] suas [illegible] internas [illegible] desenvolver [illegible] os sucessores [illegible] e também [illegible] o PSP [illegible] nessa [illegible] e [illegible] e [illegible] e a [illegible]

Notícias da Nintendo

ESPECIFICAÇÕES DA NINTENDO DS

A Nintendo européia admitiu que o Nintendo DS tinha o nome de "Project Nitro". E andou circulando na internet um documento sobre o projeto e que contém as especificações do projeto. Por fim, confrontando a informação com desenvolvedores, descobriu-se ser informações confiáveis. Também se confirmou a compatibilidade do novo console com o Gameboy Advance, já que partilham o mesmo processador. Não há declarações oficiais da Nintendo sobre o assunto. Os dados não são definitivos e, portanto, podem mudar. As informações precisas sobre o console devem ser apresentados na E3 deste ano.

Especificação

CPU Principal
ARM946E-S
Clock: 67MHz;
cache: instrução 8KB; dados 4KB;
TCM: instrução 32KB; dados 16KB

CPU secundário
ARM7TDMI
Clock: 33MHz

Memória

Principal: 4MB;
Para os processadores: 32KB (16KB x 2);
Work RAM para o ARM7: 64KB;
VRAM: 657 KB

LCD (visor)

Resolução: 256 por 192 pixels; pontos RGB; duas telas;
Cores: 262.144 (6 bits para cada componente RGB, o total de 18 bits)

Engine gráfico 2D

Fundo: até 4 níveis;
Objetos: até 128 itens

Engine gráfico 3D

Transferência de coordenada: 4 milhões de pontos por segundo;
Geração de polígonos: 120 mil por segundo;
Geração de pixels: 30 milhões de pixels por segundo.

Som

Canais: 16
Tipo: ADPCM/PCM (8 podem ser convertidos para PSG);
Outros: entrada de microfone.

Comunicação sem fio

Tecnologia: original, baseado no protocolo IEEE802.11

Dispositivos de entrada

1. Painel sensível a toque (Touch Panel);
2. Direcional e botões A, B, L, R, Start, Select (X e Y em estudo);

Controle de alimentação

1. Compatível com modo Sleep, que permite ligar o aparelho via sinal externo ou relógio);
2. Possui controle de alimentação sobre os engines e painel.

NINTENDO DS CONSEGUE REPRODUZIR FILME DE LONGA METRAGEM

Segundo o site CNN P. J. McNealy, da empresa American Technology Research, afirmou ter conseguido reproduzir um filme de 2 horas no aparelho Nintendo DS. O vídeo estava gravado numa memória flash de 128MB. Não se sabe se a Nintendo vai usar o aparelho como um centro multimídia e, assim, bater de frente com o portátil da Sony, o PSP e com a vantagem de aproveitar duas telas. McNealy também afirmou que a Big N deverá ter cerca de 12 títulos na época do lançamento, com preços que variam entre 20 e 30 dólares. Já o aparelho em si deve sofrer uma queda de preço nos feriados de 2005.

NINTENDO PODE APRESENTAR PARCEIROS ANTES DA E3

A E3 de 2004 deve ser o palco para a estréia do novo aparelho da Nintendo, o DS. Mas, segundo fontes, a empresa pode apresentar a qualquer momento as desenvolvedoras confirmadas para dar suporte ao console, isto é, jogos. A Nintendo afirmou que várias softhouses já se comprometeram a desenvolver títulos para o novo console.

NINTENDO DS É IDÉIA DE HIROSHI YAMAUCHI

Em entrevista ao jornal Nikkey Sangyo, o ex-presidente e atual conselheiro da Nintendo, chamou para si a responsabilidade do próximo projeto da empresa. A idéia do DS foi concebida há um ano e meio. E Yamauchi tem a convicção que os próximos dois anos são cruciais. E grande parte se deve ao desempenho do console de duas telas. Uma aposta de alto risco onde as duas possibilidades são o sucesso ou o fracasso total. Yamauchi também afirmou que essa será sua última participação ativa pela empresa. Depois disso ele vai se retirar da parte administrativa deixando o cargo em total responsabilidade para a atual direção.

NINTENDO REAFIRMA: CUBE 2 NÃO SAI DEPOIS DOS OUTROS

Em fevereiro, foi noticiado num jornal japonês que a Nintendo poderia não lançar o sucessor do GameCube e competir no mercado com o atual console. Mas a empresa desfez o mal-entendido. Disse que o novo GameCube está em desenvolvimento e que será lançado na mesma época dos sucessores dos concorrentes, a Sony e Microsoft. Porém a apresentação da máquina na E3 é incerta. A Nintendo já está trabalhando com a ATi e NEC para produzir os processadores do próximo GameCube. Para conseguir mais recursos para o projeto, a empresa adotou uma tática agressiva de redução de preços do GameCube e também pretende lançar periféricos que expandam o conceito do console e permita inovações nos games. Seriam novos adaptadores e controles, além de dispositivos de comunicação com outros consoles como o Gameboy Advance e o novo Nintendo DS. O sucessor do GameCube também deve seguir o caminho da inovação em vez de fazer uma máquina top de linha, com especificações astronômicas. A Big N sabe que é difícil competir com a tecnologia da Sony ou o capital da Microsoft e a solução seria investir em jogos inovadores e outros periféricos.

AO VIVO COM MICHELLE RODRIGUEZ

A Microsoft promoveu, em março, uma competição em que jogadores poderiam duelar com a atriz americana Michelle Rodriguez (Resident Evil e Velozes e Furiosos), via Xbox Live, o sistema online do console. O jogo escolhido foi Project Gotham Racing 2. Campanhas assim já foram realizadas também com o astro Big Boy, da dupla Outkast.

CURTAS

▪ A Take-Two confirma produção de Max Payne 3. Previsto para aparecer na E3.

▪ A Electronic Arts está trabalhando no jogo baseado em O Poderoso Chefão.

▪ Doom 3 para Xbox terá modo cooperativo, função ausente na versão de PC. Palavra do chefão da Vicarous Vision, Karthik Bala.

• Rockman Zero 3 e Rockman Exe 4, de GBA, poderão ser conectados via cabo link.

• A Capcom vai levar para o PS2 o clássico Street Fighter III Third Strike de arcade.

▪ A Capcom está coletando opiniões dos usuários para ser usado na continuação de Maximo.

▪ Devil May Cry 3 está em produção. Os movimentos estariam a cargo da lutadora e atriz Stephanie Cheeva.

▪ Soul Calibur 2 ganhou o prêmio de melhor demo em CG pela inglesa BAFTA.

▪ O filme de Soul Calibur está ▪ caminho. Warren Zide, de American Pie, vai produzir.

• Tekken 5 está em produção, para arcade e PS2.

• Midway, Electronic Arts e Eidos disputam a licença de Freddy vs Jason.

• Na Europa, a violência de Ninja Gaiden será revista para poder vender a menores de 18 anos. Cabeças não vão rolar.

• O filme de Dead or Alive já tem diretor: é Corey Yuen, de Carga Explosiva.

▪ Viewtiful Joe 2 para Cube está em produção. Pode ter Sylvia como segundo personagem. O primeiro game e o Killer 7 receberam o sinal verde para o PlayStation 2. Há rumores de que a Sony não botou fé em Viewtiful Joe e acabou surpreendido pelas boas vendas no Cube.

• The King of Fighters 2004 de arcade será produzido para ▪ placa Atomis Wave. Tem também Metal Slug 6 e Samurai Shodown AW. É 2D.

▪ O PS2 vai ganhar outro King: The King of Fighters Maximum Impact. É 3D.

▪ O presidente da Silicon Knights, Dennis Dyack, estaria envolvido no projeto de um novo Zelda. Ele já declarou que seu sonho é fazer um Zelda "realista".

▪ Shigeru Miyamoto está trabalhando em dois jogos. Especula-se que sejam Mario 128 e um novo Zelda.

• Carmaggedon 4 sai em 2005.

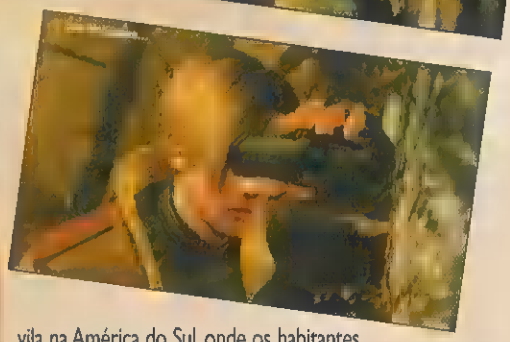
▪ Cavaleiros do Zodíaco vai ter game no PS2.

• Ratchet & Clank 3 e Jak III estão no forno.

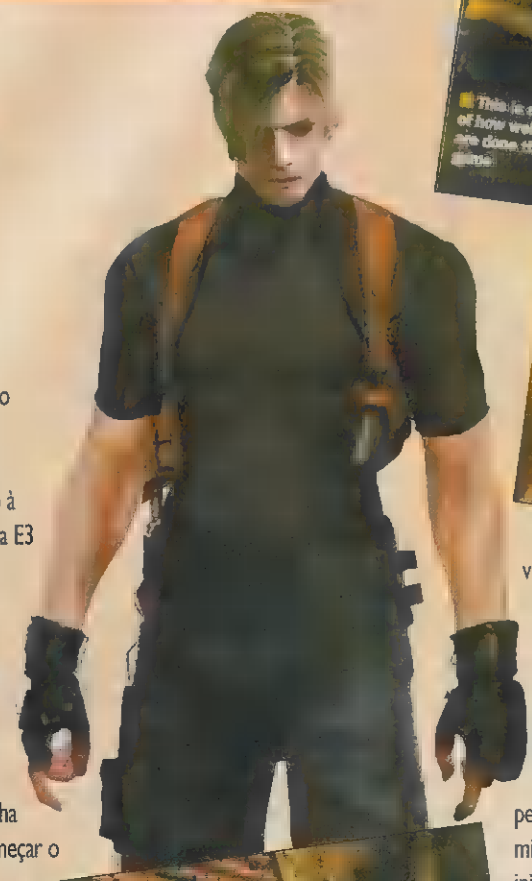
▪ Especula-se que ▪ Square-Enix esteja produzindo um jogo de ação nos moldes de Devil May Cry, da Capcom, tendo como personagem o Cloud, de Final Fantasy VII.

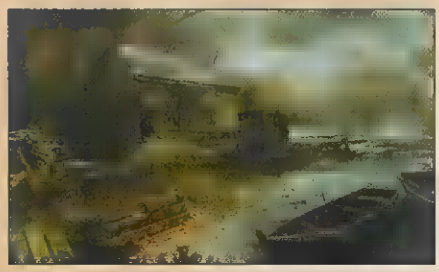
Resident Evil 4

CAPCOM
Ação/adventure
Final de 2004

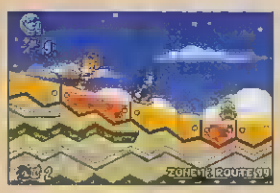


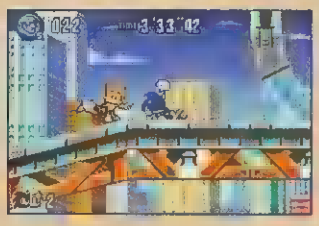
A nova versão de Resident Evil é exclusivo do GameCube. Desde a primeira vez que foi apresentado o game, em 2002, houve muitas modificações. Mudou depois da apresentação à imprensa no mesmo ano e também depois da E3 de 2003. Como ainda o resultado não estava satisfatório foi trocado o diretor. Entrou Shinji Mikami e **Resident 4** foi refeito do zero. Uma história semelhante ao **Resident Evil 2**. Sendo assim, a nova versão terá muitas novidades. O personagem principal é Leon Kennedy, mas agora ele é um agente federal que foi contratado para proteger a filha do presidente da república. Mas antes de começar o serviço, ela é raptada e levada para uma vila na América do Sul, onde os habitantes parecem estar em transe constante. São eles os inimigos de Leon, e bem mais inteligentes que os zumbis. Atacam em grupos organizados e podem fazer emboscadas e armadilhas. As armas deles são instrumentos de agricultor: foice, machados etc. O jogo opera em vários modos de visão. Tem a tradicional visão em terceira pessoa e uma que lembra uma de primeira pessoa, com mira manual. Com isso, o jogador poderá atingir o local do inimigo que quiser. Se quiser apenas que perca seus movimentos basta dar-lhe um tiro nas pernas. O diretor Shinji Mikami afirmou que esse Resident tem mais diversão e menos terror e que usa o limite da capacidade do console. Não terá cenas em CG nem animação de portas para esconder o loading, que promete ser muito rápido. Também, para aumentar a dramaticidade, será usado a proporção 16 por 9 na tela, isto é, de wide screen. Numa TV normal irão colocar faixas pretas em cima e embaixo da tela. É, esse ano a Capcom está com tudo.





Sonic Advance 3



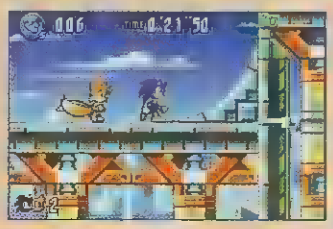


SEGA/SONICTEAM

Ação

Segundo trimestre de 2004

Vem aí mais um **Sonic** para o Gameboy Advance. Desta vez serão 5 personagens disponíveis. Funciona assim: primeiro você escolhe um deles e, depois, um ajudante. Dependendo do parceiro se obtém novos poderes. Formada a dupla, eles irão tentar impedir novas maldades do Dr. Eggman. Ele dividiu o mundo em sete partes e pretende montar um império. Sonic e Tails devem pegar as 7 esmeraldas e retomar a paz. Mas Eggman não vai ficar assistindo. Construiu mais um poderosos exército de robôs para impedir quem ousar enfrentá-lo. O game tem funcionalidade multijogador. Até 4 pessoas podem se enfrentar, no esquema de duplas, tipo 2 contra 2. Uhu!



Mortal Kombat: Deception

MIDWAY

Luta

Terceiro trimestre de 2004

Os "kombatentes" mortais estão de volta à arena. A violência vai tomar conta dos donos de Xbox e PS2, com inúmeros personagens e seus golpes detonantes. Além disso os cenários são pura carnificina. Muitos deles são interativos e podem ser seu aliado ou não. Tem que saber lidar com o local do combate. Além de se digladiarem com socos e chutes, a turma de Sub-Zero e Baraka vão poder usar armas durante os combates. Os personagens terão fatalies múltiplos e muitos minigames foram acrescentados inclusive um inspirado em Tetris. Será compatível com o modo online, ou seja, duelos pela internet.

Os jogos de luta não estão mais na moda mas **Mortal Kombat** é sempre **Mortal Kombat**.

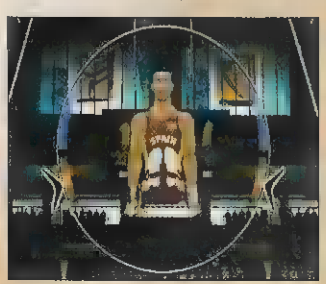
Athens 2004

SONY/EUROCOM

Esporte

Julho de 2004

Olimpíadas de Atenas, só no PS2. A Sony conseguiu licença exclusiva dos Jogos 2004. E a Eurocom está trabalhando duro para recriar os sete estádios que serão usado de verdade na maior festa do esporte mundial. As animações foram capturas de atletas de verdade, tudo para garantir o maior nível de fidelidade já visto num game olímpico. As estrelas do game serão os esportes aquáticos e o atletismo. Na piscina haverá os 100 metros de estilo livre, de costas, de peito e borboleta. Nas raias, os atletas competirão os 100, 200, 400, 800 e 1500 metros. Também tem 110 metros com barreiras, salto em altura, salto em distância, salto triplo e salto com vara. Ufa, é esporte que não acaba mais.



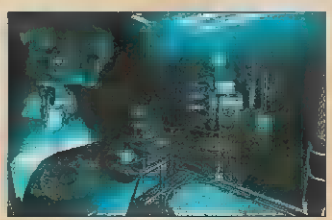
Doom 3

ACTIVISION/VICAROUS

Tiro em primeira pessoa

Sem previsão de lançamento

O primeiro **Doom** foi lançado em 1993 e foi um dos que lançaram a moda do tiro em primeira pessoa. Agora, mais de 10 anos depois, pretende fazer novamente história, com um dos engines mais surpreendentes de todos os tempos. No PC, feito pela iD Software, os gráficos estão de arrepiar. A cargo da Vicarous Vision, a versão do Xbox não será uma mera transposição do game de PC. Terá engines e rotinas otimizadas para o console. E prometem a mesma qualidade no engine de física e de iluminação do irmão PC. De resto terá inúmeras armas, criaturas pra lá de horríveis e muita violência. É, **Doom** voltou e com força máxima. Sorte dos jogadores.



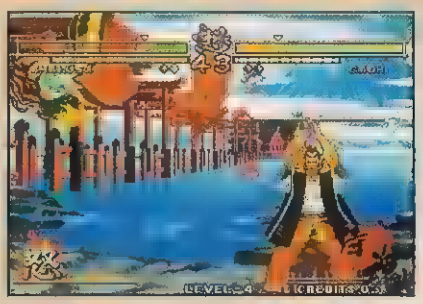
Powerdrome

BETHESDA/ARGONAUT
Corrida
Abril de 2004

Criado originalmente em 1988, **Powerdrome** foi um dos precursores do estilo corrida futurista, que hoje tem como representante máximo o **F-Zero** da Nintendo. O mesmo "staff" que trabalhou no original está por trás dessa versão. São pilotos destemidos que pilotam motos ultravelozes, as Blades. As 24 pistas possuem desenhos alucinantes e trazem muito perigo a esse esporte. Aqui não existem itens nem armas: a alma é a própria corrida. As versões de ambos os consoles serão compatíveis ao modo online, o que significa que pegas à velocidade da luz correrão pela internet.

Samurai Spirits Zero Special

SNK PLAYMORE
Luta
Primeiro trimestre de 2004



Mal saiu o primeiro **Samurai Special Zero** e já lançaram uma versão Special dele. A nova versão conta com três personagens novos. O primeiro é Shirow Amakusa, chefe do primeiro quarto game. O segundo lutador disponível é Zankuro Minazuki, gigante que tomava conta de Samurai Shodown III. E, por fim, vem Gaoh, o chefão de **Samurai Spirits Zero**. Além da inclusão desses lutadores, também foram feitos ajustes no equilíbrio de forças dos outros samurais. Os outros elementos como a barra de raiva serão mantidos intactos. Então, cavalheiros, em guarda!

The Nightmare of Druaga

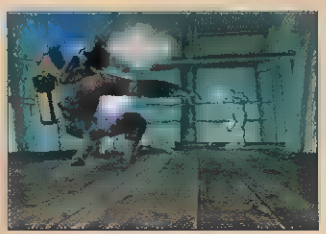
ARIKA
RPG/ação
Segundo trimestre de 2004

Este game é fruto da colaboração de três empresas: Namco, Chun Soft e Arika. A primeira entrou com o pano de fundo, o clássico **The Tower of Druaga**, da década de 80. Já a segunda é responsável pelo conceito do game, que é baseado na série **Mysterious Dungeon**, que também deu origem a **Chocobo's Dungeon**, da Square. E a Arika, de **Street Fighter EX**, vai cuidar de fazer o jogo propriamente dito. Sendo assim, o personagem principal, Gill vai se aventurar por labirintos escuros cheios de itens e perigos. Para prosseguir pelas fases é necessário achar chaves mas mesmo sem elas é possível avançar. Mas, nesse caso, o labirinto será aleatório e mais difícil. Em compensação melhores itens podem surgir.

Star Wars: Republic Commando

LUCASARTS
Tiro em 1a pessoa
Sem data definida

Mais um game com a marca Star Wars. Assim como em **Jedi Knight**, o estilo do game é tiro em primeira pessoa. O jogador é membro de elite da unidade especial das forças da República. No PC, o game vai usar uma versão mais avançada do engine de **Unreal**. O clima de **Star Wars: Republic Commando** é intenso e sombrio. Prepare-se para enfrentar horda de inimigos armados com rifles lasers e outras artilharias avançadas. Também terá um quê de **Counter Strike**, com trabalho de equipe e planejamento de estratégias. A função online ainda não está definido para o Xbox. Como diria Obi Wan: que a Força esteja com você.



Shadow of Rome

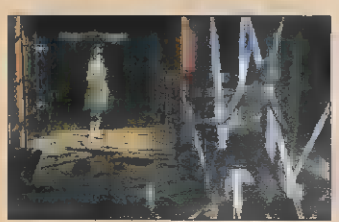
CAPCOM
Ação
Final de 2004

A Capcom entra na arena dos gladiadores. Produzido por Keiji Inafune, de **Onimusha**, **Shadow of Rome** pretende levar a história romana para os videogames. Está cheio de referências históricas como o general Júlio César e Otávio Augusto. O jogador deverá tentar trazer a democracia para Roma. O game terá ação e combate além de batalhas com cherretes. E, claro, haverá muitos duelos no coliseu, seja contra gladiadores ou contra animais ferozes como leões. Usará a mesma engine (programação) de **Onimusha 3**, que é uma obra de arte. Pelo contexto do game, haverá muitas cenas de violência e sangue. Por isso, mostre que é bom no manejo da gladius.

Kuon

FROM SOFTWARE
Ação/adventure
Abril de 2004

A From Software entra no clima do terror com **Kuon**, um ação adventure nos moldes de **Resident Evil** mas com um clima mais para **Fatal Frame**. A história passa em Heiankyou, localidade real, há 1200 anos. No começo há dois capítulos disponíveis, o Yin e o Yang, com protagonistas diferentes. Depois, será possível jogar um terceiro episódio, o capítulo Kuon. O clima do jogo é de terror japonês. Os personagens são uma espécie de exorcistas e usam de cartões mágicos que permitem evacar outros seres e usar poderes especiais. Os castelos medievais são muito complexos e escondem inúmeros segredos. Prepare a reza e encare este desafio em **Kuon**.



Rockman X Command Mission

CAPCOM
RPG
Sem data definida

Esse será um RPG bem ao estilo tradicional. Neste campo, o PlayStation já teve o **Mega Man Legends** e o GBA tem a série **Battle Network**. Em **Command Mission** está presente a turma de Mega Man X7, com o novato Axl, além de Zero e X. O sistema de batalha ainda não foi esclarecido pela Capcom mas parece ser bem interessante. Pelo jeito, estará recheado de "magias" especiais. Os gráficos são em cel-shading e estão mais trabalhados que em **Mega Man Network Transmission** do Cube. Vamos ver como o robôzinho se sai neste ramo.

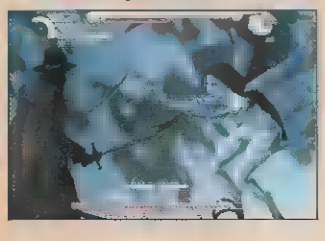
Van Helsing

VIVENDI/SAFFIRE

Ação

Maio de 2004

Este game tem várias referências. O personagem que dá nome ao game é um holandês caçador de assombrações criado pelo escritor Bram Stoker, o mesmo de Drácula. Van Helsing enfrentará os mais famosos monstros da imaginação humana: Drácula, Lobisomem e a criatura de Frankenstein. Além desses casca-grossas, ainda tem uma infinidade de monstros menores, como gárgulas, num game de ação 3D com muita energia. Ele conta com armas como cimitarras, pistolas, espingardas e até metralhadoras. Isso, no século XIX. Cubra-se de água benta e vá a luta.



The Chronicles of Riddick

VIVENDI/ENCLAVE

Ação

Sem data definida

The Chronicles of Riddick é um jogo que tem como base numa série de Vin Diesel, de Triplo X e Velozes e Furiosos. Na pele do anti-herói Riddick, o jogador vai saber a origem do personagem. O esquema do jogo lembra **Metal Gear Solid**, em que o personagem faz uso de ação furtiva, para não ser visto pelos inimigos. Mas aqui, tudo isso será em primeira pessoa. E haverá muitas partes de adventure para prosseguir. A empresa promete um sistema original de combate em curta distância. A habilidade do personagem, de enxergar no escuro, vai ser essencial para fugir da prisão de segurança máxima. Aliás, tripla máxima.

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

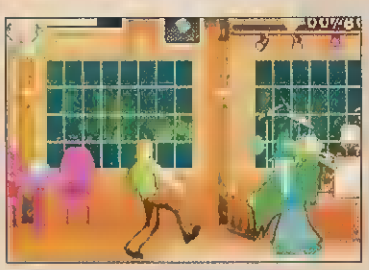
SEGA

RPG/estratégia

Abril de 2004

Um dos RPG/estratégia mais significativos da era Mega Drive agora vai aterrissar nos campos do Gameboy Advance. Nesse tipo de game, o jogador mexe seus soldados como se fossem peças de xadrez obedecendo uma determinada ordem. São vários tipos de guerreiros como humanos, anões, centauros e pégasos. Na hora do combate aparece uma cena realista para aumentar a emoção. O game basicamente é um remake do primeiro **Shining Force** do Mega Drive. Foram incluídos mais três personagens e as batalhas prometem ter mais tática. Há também um sistema de cartas mas ainda não se sabe como irá funcionar. Dark Dragon será banido novamente.

Scooby Doo 2: Monsters Unleashed

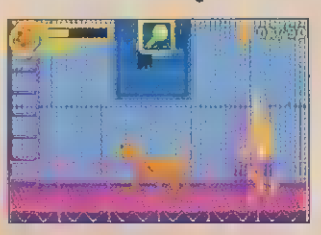


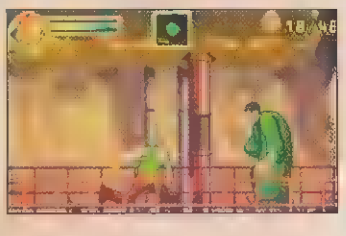
THQ

Ação

Março de 2004

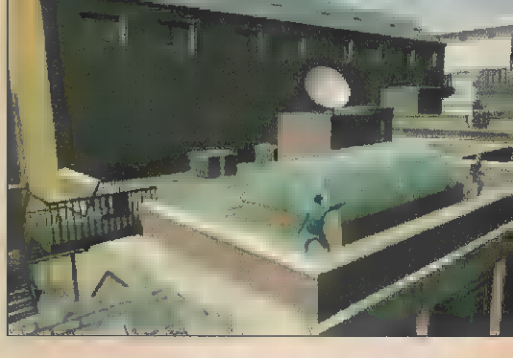
Game baseado no novo filme de Scooby Doo, o cão dinamarquês mais medroso do cinema. Desta vez a turma do cachorrão está atrás de um misterioso vilão fantasiado de pterodáctilo. O jogador, na pele de Scooby, Salsicha ou Daphne, terá que solucionar os mistérios e descobrir quem é o mascarado. São 5 mundos cheios de enigmas, cada um deles com 4 fases. Além disso há uma legião de criaturas horripilantes na cola da galera. Há uma porção de minigames incluídos. Também conta com a aparição do resto da turma como Fred e Vilma. Mais uma oportunidade para pegar o malvado e fazê-lo soltar a frase: "Se não fossem esses garotos eu teria conseguido."





The Getaway 2

SONY
Ação
Sem data definida



O sucesso da Sony européia vai ganhar continuação. E já ganhou um novo protagonista: Eddie O'Connor, um boxeador amador que faz bicos como segurança. Ele vai estar no olho do furacão de uma guerra de gangues. Para aumentar o desafio, a inteligência dos policiais foi aumentada. Também, os gráficos foram melhorados e mais veículos estão disponíveis. A nova engine gráfica permite criar melhores atmosferas assim como cenários mais povoados. A recriação de Londres está digno de nota e até o subterrâneo será programado. **The Getaway 2** vai fazer uso do EyeToy. Os detalhes ainda não estão claros mas, provavelmente, a câmera deve ser usada para colocar a cara do jogador nos personagens do game. Os jogos tipo **Driver** estão com a corda toda.

BloodRayne 2

MAJESCO/TERMINAL REALITY
Ação
Outubro de 2004

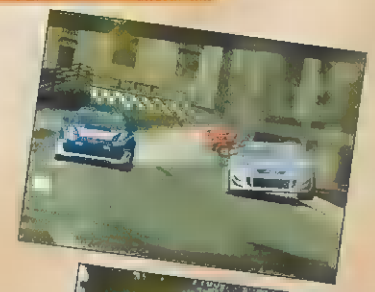
A personagem **BloodRayne** é uma dhampir, nascida entre um vampiro e uma humana. Por isso, ela possui muito dos poderes e fraquezas da raça de sanguessugas. O estilo do jogo é de ação com combate, seja de curta distância ou com armas de fogo. Também é possível usar combos. Virou moda: agora, muitos jogos possuem trilhos, para descer de grind como se fossem skatistas. O pessoal da Terminal Reality usou captura de movimentos para deixar as coreografias mais naturais e retrabalhou o modelo 3D dos personagens. Rayne também ganhou novos poderes que poderão ser herdados dos chefes que derrotar. **BloodRayne** promete muito sangue e ação.

Samurai Jack: The Shadow of Aku

SEGA/AMAZE
Ação/luta
Março de 2004

Mais uma obra de Genndy Tartakovsky, criador de Laboratório de Dexter e As Meninas Superpoderosas, vai virar jogo. Trata-se de Samurai Jack, ganhador do Emmy, prêmio para série de TVs. O estilo será parecido com jogos como **Seven Samurai 20XX**, de PlayStation 2. Mas com muito quebra-cabeças e desafios intelectuais. Claro que as batalhas de espadas são a parte principal do game pois Jack é um samurai. A estilização típica dos desenhos de Tartakovsky foram bem reproduzidos nos consoles. O resultado é fruto da utilização de parte da equipe que trabalha na série original. Na TV, Samurai Jack passa no canal pago Cartoon Network.

BurnOut 3

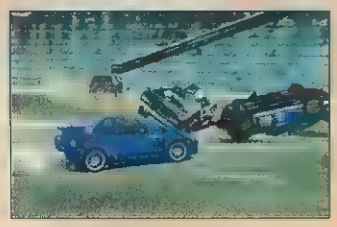


ELECTRONIC ARTS/CRITERION

Corrida

Setembro de 2004

A Criterion e a Electronic Arts européia estão trabalhando em mais um **BurnOut**. Segundo as companhias, **BurnOut 3** levará mais longe o conceito de "crash and burn", em que provocar batidas espetaculares é o objetivo. Também foi trabalhado um novo engine de efeitos visuais, que promete um show pirotécnico nos gráficos. O esquema de jogo é correr em ruas e estradas movimentadas com muita velocidade e ganhando recompensas por dirigir perigosamente. Prepare-se para muita adrenalina!



Angels vs Devils

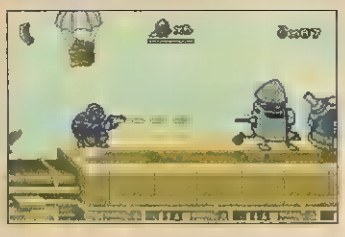
ENIGMA

Ação

Primeiro trimestre de 2004

A eterna batalha do Bem contra o Mal toma corpo com **Angels vs Devils**. Cansados de serem ignorados pela humanidade, os representantes máximos de cada entidade resolveram tirar suas diferenças em várias competições para saber quem terá o direito de aparecer, fisicamente, perante os homens e, assim, se fazer influenciar os rumos da civilização. Bom, a representação dos dois lados não obedecem, mesmo, às tradições. O jogador, tomando parte de um dos lados, deverá vencer a batalha a todo custo e com todos os meios. É isso, a batalha entre o Céu e o inferno está apenas começando.

CT Special Forces 3: Bioterror

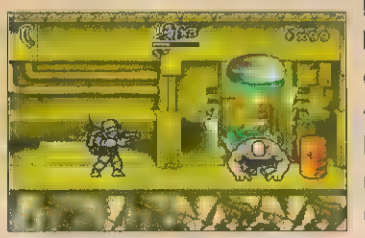


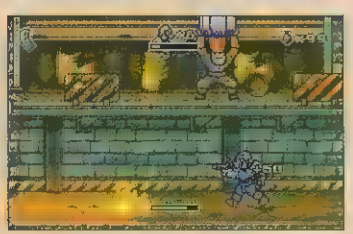
LSP

Ação/tiro

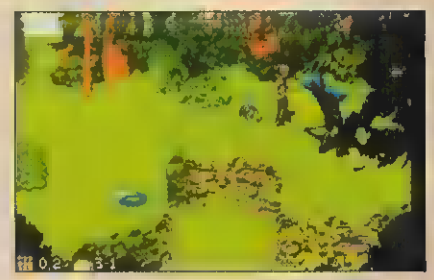
Março de 2004

A onda de combate aos terroristas chega em todas as frentes. **CT Special Forces** é uma das séries clássicas no Gameboy Advance e começa a tomar corpo também no PSOne. Agora, os serviçais do terror estão modificando geneticamente os humanos para torná-los em superguerreiros. Roteiros batidos à parte, a terceira versão de **CT Special Forces** chega com 4 personagens: Stealth Owl, Raptor, Aquila One e Avenger, cada um com especialidades diferentes. O estilo do jogo é a típica ação em plataformas com tiro, no mais puro Contra. Os soldados podem fazer uso de veículos também e de quantidades assustadoras de armas. Também se pode desafiar um amigo através do cabo link. Soldado, é hora do combate.





Peter Pan: The Motion Picture Event

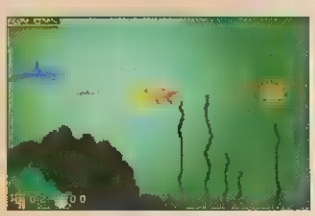


ATARI

Ação

Já disponível

Como o leitor de SGP sabe, hoje em dia, filme e game andam de mãos dadas. Esse **Peter Pan** foi baseado no mesmo roteiro e idéias do filme de cinema. Tem quebra-cabeça? Tem, sim senhor. Plataformas com obstáculos? Também. Lutas com espadas? Faz parte. Então, é hora de contar as histórias da Terra do Nunca com personagens conhecidos como o próprio Peter, mais Wendy, John, Michael, Sininho e os Meninos Perdidos. O inimigo? O temível Capitão Gancho e seus piratas. O game segue a tradição dos jogos de plataformas como o Hook de Super Nintendo, que também tem o Peter Pan como tema. Hora de usar o pózinho mágico e entrar no mundo da fantasia.



MARÇO

PlayStation 2

All-Star Baseball 2005
Backyard Baseball
Crushed Baseball 2004
Cy Girls
Daredevil
Drakengard
Driver 3
ESPN Major League Baseball
Fight Night 2004
Final Fantasy XI
Firefighter F.D.18
Funkmaster Flex: Digital Hitz Factory With Microphone
Funkmaster Flex: Digital Hitz Factory
Ghostmaster
IHRA Drag Racing 3
Lifeline
Micro Mayhem
MLB 2005
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Naval Ops: Warship Gunner
Onimusha Blade Warriors
PBA Bowling 2004
Resident Evil: Outbreak
Ribbit King
Samurai Jack: The Shadow of Aku
Saturday Night Speedway
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Sengoku Musou
Seven Samurai 20xx
Strike Force Bowling
Suffering
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit: Unhinged
UFC: Sudden Impact
War Chess
World's Scariest Police Chases 2
X-Files: Resist or Serve

GameCube

Barbarian
Harvest Moon: A Wonderful Life
Metal Gear Solid: Twin Snakes
Micro Mayhem
Mission Impossible: Operation Surma
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Phantasy Star Online III C.a.r.d. Revolution
Pokemon Colosseum
Ribbit King
Road Trip: Arcade Edition
Samurai Jack: The Shadow of Aru
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
World Championship Pool 2004

GameBoyAdvance

A Sound of Thunder
Barbarian
CT Special Forces 3: Bioterror
CT Special Forces: Back To Hell
Disney's Aladdin
Disney's Magical Quest 3
Double Dragon Advance
Dragon Ball Z: Taiketsu
Ice Nine
Jet Grind Radio
Kirby: The Mirror Conundrum
Max Payne
Mega Man Battle Chip Challenge
Robocop: The Future of Law Enforcement
Sabre Wulf
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
Sitting Ducks
Sword of Mana
Tak and the Power of Juju
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Wade Hixton's Counter Punch
Yu Yu Hakusho: Spirit Detective

Xbox

All-Star Baseball 2005
Apocalyptica
Barbarian
Black 9
Breakdown
Bruce Lee 2
Colin McRae Rally 04
Daredevil
Dead or Alive Online
Dead or Alive Ultimate
Deadman's Hand
Dinosaur Hunting
Driver 3
DroneZ
ESPN Major League Baseball
Falcone: Into the Maelstrom
Fight Night 2004
Full Spectrum Warrior
Funkmaster Flex: Digital Hitz Factory With Microphone
Future Tactics: Uprising
Ghostmaster
Hardcore 4X4
Headhunter: Redemption
Lord of the Rings: Treason of Isengard
Micro Mayhem
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Pure Pinball
Rallisport Challenge 2
Samurai Jack: The Shadow of Aku
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Sitting Ducks
Steel Battalion: Line of Contact
Suffering
Team S.A.S.
Tenchu: Return from Darkness
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit: Unhinged
World's Scariest Police Chases 2
X-Files: Resist Or Serve
Yu-gi-oh

PC

Against Rome
Alias
Apocalyptica
Black9
BlowOut: Military Fighting Unit
Breed
City of Heroes
Counter-Strike: Condition Zero
CSI: Crime Scene Investigation: Dark Motives
Day of the Mutants
EverQuest II
Far Cry
FireStarter
Gangland
Hannibal
Jagged Alliance 2: Wildfire
Joint Operations
Judge Dredd: Dredd Versus Death
Mace Griffin Bounty Hunter
Northland
Painkiller
Perimeter
SuperPower 2
Syberia II
Thief: Deadly Shadows
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit Unhinged
Unreal Tournament 2004
War Times
Yager
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge

ABRIL

PlayStation 2

Destruction Derby
Gradius V
Gran Turismo 4
Hitman: Contracts
King of Fighters 2002
La Pucelle: Tactics
NBA Ballers
Pro Race Driver 2
Red Dead Revolver
Serious Sam
Syphon Filter: The Omega Strain
Van Helsing
Yu Yu Hakusho: Dark Tournament

GameCube

Digimon
Serious Sam

GameBoyAdvance

Bejeweled
Digimon Racing
Metroid: Zero Mission
River City Ransom EX
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
Shining Soul II

Xbox

CTU: Marine Sharpshooter
Halo 2
Hitman: Contracts
NBA Ballers
Red Dead Revolver
Van Helsing
Winning Cast

PC

Colin McRae Rally 04
Desert Rats Vs. Afrika Korps
Doom III
Freedom Force vs. the Third Reich
Half-Life 2
Homeplanet
Inquisition
Kreed
Lords of the Realm III
Medal of Honor: Pacific Assault
Mythica
Shade: Wrath of Angels
Soldner: Secret Wars
Time of Defiance
Ultima X: Odyssey
Wartime Command (Battlefield Command)
Xenus
Xpand Rally

ELET

A MAIOR LOJA DO BRASIL

O melhor preço e a maior garantia!

ROMÍL

PROMOÇÃO
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips. Total Garantia!

Compramos video games

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Conserto - venda e troca de videogames. Vendemos também via SEDEX

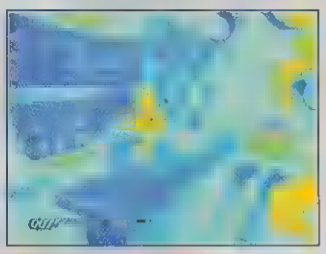
Promoção de Páscoa

- ✔ Jogos de PS2 e XBox originais à partir de R$ 49,50
- ✔ Jogos GameCube originais à partir de R$ 79,50
- ✔ Memory Card de PS 2 Original por R$ 67,50!
- ✔ Controle de PS2 Original na caixa por R$ 89,50
- ✔ Fitas de Advance à partir de R$ 79,50
- ✔ Fitas de GameBoy Color a partir de R$ 49,00
- ✔ Jogos Originais, Semi-novos de PS1, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir de R$ 8,50

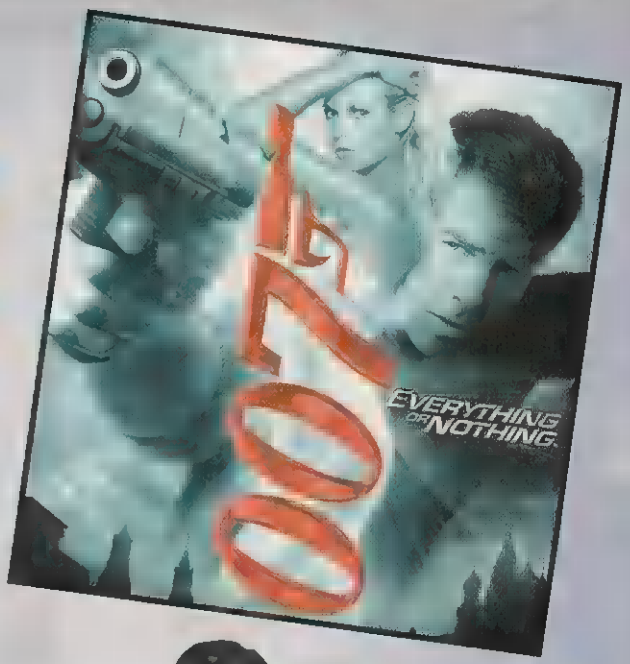
Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar - loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:30 às 17:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

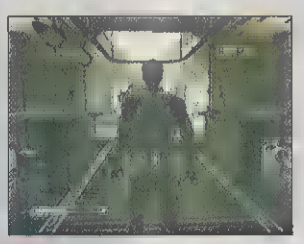
Por Lord Mathias

Este jogo não é uma versão espeicifica do filme de James Bond apesar de ter os direitos sobre os 20 filmes do herói produzido pela MGM. **Everything or Nothing** se aproveita de elementos comuns de James Bond como já havia acontecido em **Agent Unde Fire**. Nesse jogo Bond vira o mundo de cabeça para baixo combatendo o terrorismo. A maior novidade é a presença da voz digitalizada do ator Pierce Brosnan e William Dafoe. Os personagens ficaram muito parecidos com os atores de verdade o que dá a sensação de estarmos encarnando o personagem. Também tem uma nova safra de Bond Girls e um mix de novos e velhos vilões bondianos. Como toda boa aventura de James Bond o jogo se passa nos quatro continentes, em locais como o Vale dos Reis no Egito, França e EUA. O que não poderia faltar são as invenções malucas de Q. Bond conta também com mais de 20 armas e veículos interativos como motos carros tanques e helicópteros. Uma ótima pedida para os amantes de um bom serviço secreto.

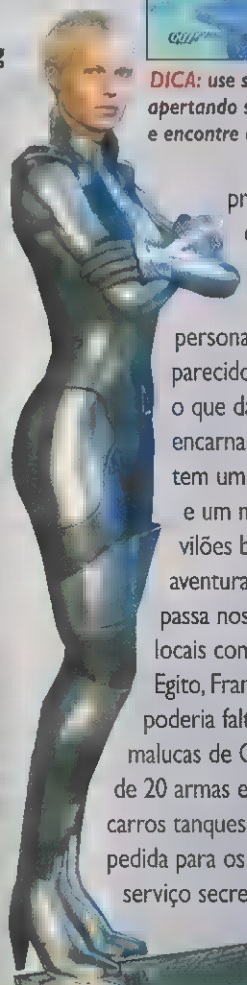


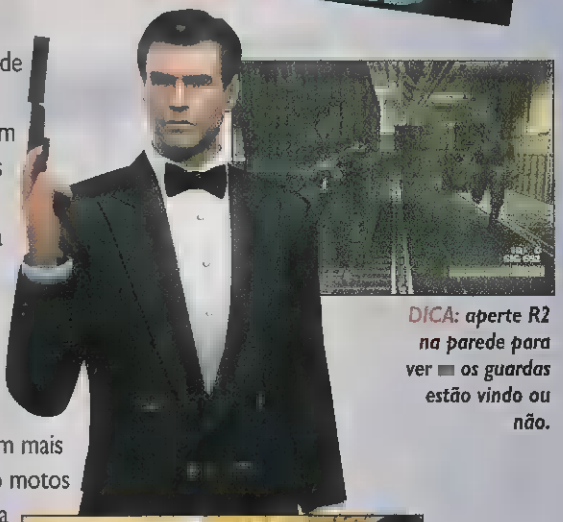
DICA: use sua visão térmica apertando select nos lugares escuros e encontre os inimigos.





DICA: sempre ▬ os coletes ■ prova de balas para restaurar seu sangue.





DICA: aperte R2 na parede para ver ▬ os guardas estão vindo ou não.

007 James Bond: Everything or Nothing

EA Games/Eletronic Arts
Ação
2 jogadores

9.7

Controle 10

Os comandos são muitos mas ficaram muito bem distribuidos facilitando o jogador.

Diversão 9.0

O desafio pemanece, durante mesmo quando você este a prestes a morrer.

Gráfico 9.0

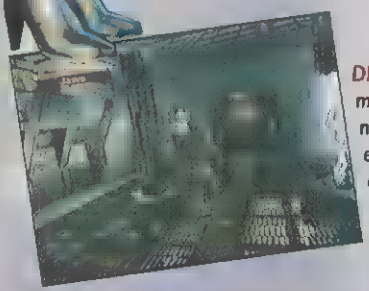
Os gráficos dos personagens ficaram maravilhosos mas alguma coisa ainda está estranha em relação a cenário.

Som 9.0

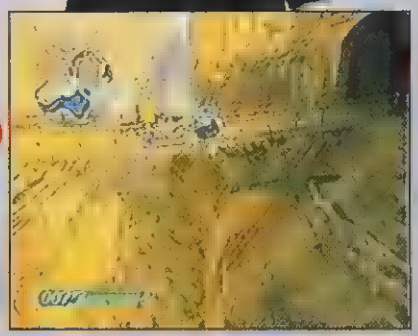
As músicas variam a cada fase e fica mais rápida quando você está em perigo.

ruim - Por B.

As fases são muito curtas e um pouco chatas no começo, mas depois o jogo fica ótimo.

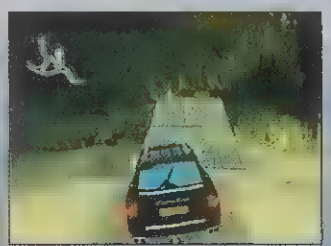


DICA: para matar Jaws bata nele quando ele estiver perto da eletricidade. Repita isso duas vezes.



DICA: destrua ■ ponte ▬ madeira para fazer um Bond Moment (isso aumenta sua pontuação legal).

DICA: para matar o general mande quantos misseis para cima do escudo dele até ele morrer.



DICA: suba ■ rampa de ferro e atenda ■ telefone dentro da casa.

DICA: use ■ mapa de tela inteira para facilitar sua vida. Os pontos laranjas são iminigos ■ o grande ponto azul é onde você deve ir.

Por Lord Mathias

URBAN FREESTYLE SOCCER

Os gringos resolveram dar uma envenenada em nosso esporte nacional mas o resultado final ficou bem aquém do esperado. **Urban Freestyle Soccer** é um futebol transportando para as ruas. Mas mais parece briga de gangue. Em vez das nossas várzeas, de onde surgiram vários craques, o que temos aqui é uma seleção de mal-encarados tratando a redonda sem o devido respeito. Aqui, o negócio é fazer as jogadas para acumular energia para fazer os especiais, quase indefensáveis. E fica nisto. Falta polimento, criatividade e até competitividade. O clima é de comercial, aquele do escorpião. Urban Freestyle diverte por algum tempo mas saiba que não tem nada a ver com futebol. Bom, pelo menos, o nosso futebol.

DICA: *toque bastante a bola para fazer combos e aumentar sua pontuação.*

DICA: *não deixe seu adversário ficar cruzando muito a bola para que seu goleiro não seja fuzilado.*

Urban Freestyle Soccer	
Acclaim/Silicon Dreams	**7.5**
Esporte	
2 jogadores	
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	6.0
Som	7.0

DICA: *sempre que for chutar use o analógico esquerdo para mudar a direção da bola.*

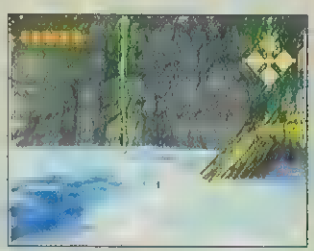
DICA: *sempre que aparecer o sinal, faça o comando do especial para fazer um gol espetacular e fulminante.*

Por Marjorie Bros

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Para quem não sabe, as aventuras de Harry, o herói de Pitfall começou no Atari 2600, um antigo videogame de mais de 25 anos. Agora, nos consoles de última geração ganhou bem mais definição ■ fases mais complexas. São muitas áreas a explorar, coletando relíquias e enfrentando os perigos da floresta. Além disso tem muitos quebra-cabeças que o obrigarão ■ usar a cabeça. A aventura se passa nas florestas da América do Sul, onde Harry tem 50 fases a completar. O humor é uma das marcas do game. A medida que Harry avança em sua jornada ele ganha novas habilidade ■ golpes especiais, feitos com combinações de botões. Com o xamã, nosso herói poderá comprar itens e técnicas especiais. Coletando todos os tesouros, Harry poderá participar de uma espécie de olimpíadas dos nativos. Então é hora de matar saudades de um dos personagens mais tradicionais dos videogames.

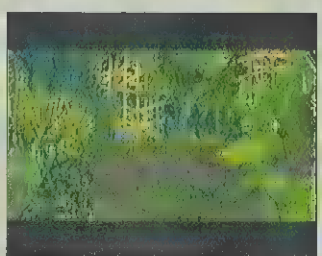
DICA: *use o analógico direito para pegar ■ tesouros durante o jogo.*



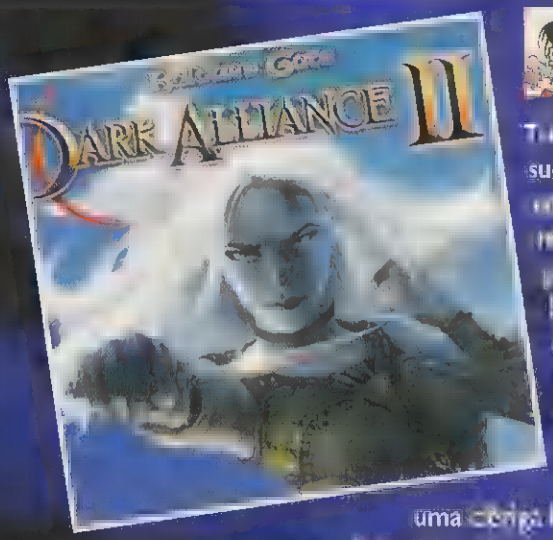
DICA: *quando cair na água nade ■ mais rápido que puder para algum tronco ou algo parecido para voltar a terra firme e não ser pego pelas piranhas.*

Pitfall The Lost Expedition	
Activision/Edge of Reality	**8.5**
Ação	
1 jogador	
Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

DICA: *para matar o leopardo de fogo bata nele dez ■ ■ corra para desviar de seu ataque.*

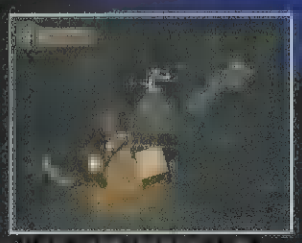


DICA: *para fazer os portões abrirem mate todos os inimigos sem exceção.*

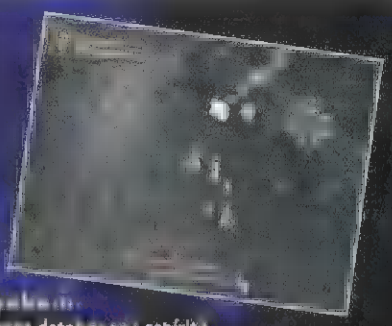


Por Marcelo Kamikawa

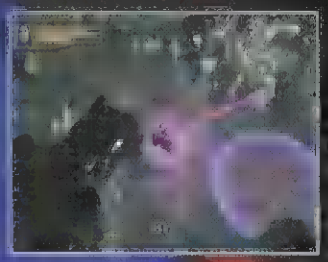
Tem um RPG [illegible], último sucessor de Diablo, que [illegible] milhares de [illegible] por aí. Na segunda parte de Dark Alliance, os três heróis da versão anterior foram capturados. Sendo assim a Black Isle Studios teve de arranjar cinco novos aventureiros: um bárbaro humano, uma monja elfa negra, um arqueiro anão, uma clériga humana e um clérigo necromante. Este último é um personagens dos mais interessantes. Possui boa técnica com armas, muitas magias e uma delas permite evocar um esqueleto para lutar ao seu lado. O esquema de jogo é quase o mesmo do RPG vencedor do prêmio da Academia de Ciências e Artes Interativas, versão 2002. É vagar pelo cenário e defender quem aparecer pelo caminho. A novidade da segunda versão é a possibilidade de criar itens mágicos. Armas e armaduras podem ganhar pedras preciosas e, assim, ficar mais fortes e ganhar status especiais. O ferreiro cuida do assunto. Cada personagem tem um tremendo número de habilidades e magias e o jogador é que escolhe qual ele quer aprender e fortalecer. Sem mais conversa! confira e jogue.



DICA: pule por esses robôs para encontrar os itens.

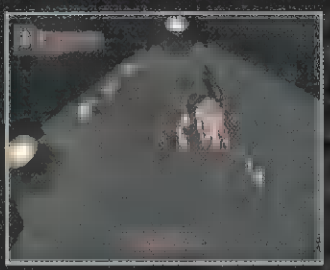


DICA: contra esse [illegible] tome cuidado para não deixar seu espírito.



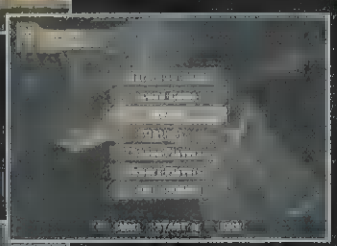
DICA: essa magia é a melhor forma de ataque do necromante. Ele pode invocar vários ao mesmo tempo.

DICA: com o necromante, chame o esqueleto e coloque um [illegible]. Dessa maneira ele é usado [illegible] de longe.



DICA: usando o Vampiro Tenaz, o necromante pode roubar e recuperar a energia ao mesmo tempo. Vale [illegible] os seus inimigos vivos.

DICA: use armas que tem estabilidade no poder de [illegible]. Se puder coloque [illegible] nos equipamentos para melhorá-los.



DICA: com as ações Recall você pode [illegible] de uma ataque de perto.

DICA: com o necromante, use o Alchemical Lore para [illegible] seus [illegible] [illegible] é necessário [illegible] sua necessidade.

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Vivendi/Black Isle Studios
RPG/Ação
2 jogadores

9.0

Controle 10

Ótima conversão para os controles, bem organizado e fácil de usar. Mesmo assim a vida dos magos ainda é difícil.

Diversão 9.0

Viciante. Tem muita ação e aventura e é um festival de corpos empilhados no caminho. Garante bons desafios.

Gráfico 9.0

Texturas sólidas e cenários bem montados. A movimentação é fluida e os efeitos dão conta do recado.

Som 8.0

Efeitos sonoros apropriados e criam um mundo a parte. Bom trabalho de dublagem também.

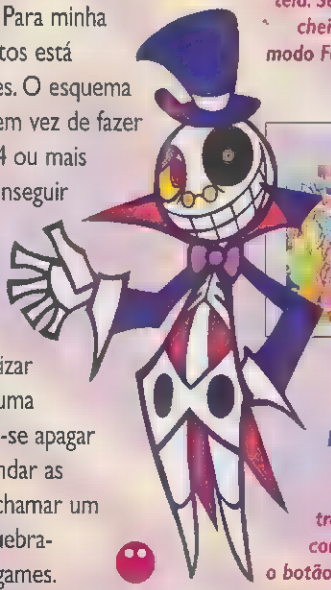
Fique sofre! - Pipo B. Gomes

Sem usar dicas é muito difícil conseguir dinheiro suficiente para comprar as jóias e melhorar suas armas. É o capitalismo nos videogames.

Puyo Pop Fever

Por Marjorie Bros

Olha as geleinhas coloridas, gente. Para minha alegria, um de meus games prediletos está estreando em 4 consoles diferentes. O esquema do jogo é baseado em Tetris mas em vez de fazer linhas, os jogadores devem juntar 4 ou mais geleinhas para fazê-las sumir. Se conseguir realizar uma reação em cadeia, mais geléias transparentes serão mandadas para o oponente. A novidade desta versão é o modo Fever, em que o jogador pode realizar grandes seqüências só colocando uma peça. Para conseguir o modo, deve-se apagar geleinhas quando o adversário mandar as transparentes. Então, o negócio é chamar um amigo e se esbaldar em um dos quebra-cabeças mais divertidos dos videogames.



DICA: quando inimigo mandar geléias transparentes para você, tente apagar suas geléias para aumentar a barra Fever, no centro da tela. Se ele estiver cheia, entra-se no modo Fever, onde os blocos ficam prontos à espera de um combo.

DICA: as geléias transparentes só podem ser eliminadas se você apagar uma das geléias que estão grudadas a elas.

DICA: tente montar as peças a fim de que façam combos e, assim, multiplicar seu poder ofensivo.

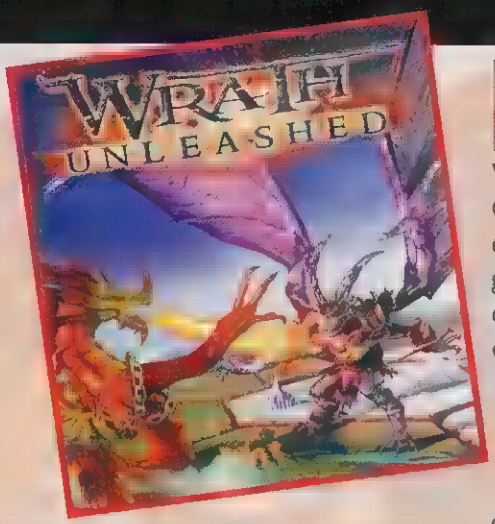
DICA: as geléias gigantes trocam de cor usando o botão de giro.

Puyo Pop Fever

Sega/Sonic Team
Quebra-cabeças
2 jogadores

8.8

Controle	10
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

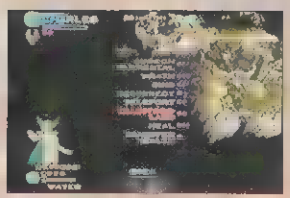


Por Marcelo Kamikaze

Wrath Unleashed mistura luta e estratégia. Os deuses estão em guerra e cabe a você escolher um dos lados e levá-los a vitória. O game conta com elementos tradicionais como os elementos de água, fogo, terra e ar; luz e escuridão; ordem a caos. Há uma variação grande na dificuldade dependendo do grupo que escolher. Como é de praxe nesse tipo de jogo, você tem que sacar a qualidade e os pontos fracos dos oponentes e atacar onde dói neles. Cada entidade possui características diferentes e sabê-las usar bem é o atalho para o sucesso. Como combina dois elementos distintos, ação é estratégia, o game ficou com dificuldade elevada. Mas se conseguir se entender com o espírito de Wrath Unleashed poderá ter muita diversão sólida.

DICA: sempre que for lutar olhe quem tem mais vantagem naquele tipo de terreno para que você seja favorecido.

DICA: use seus Ogre Mage contra os unicórnios do inimigo para ter uma grande vantagem em relação a força.



DICA: use seus feitiços quando seus inimigos ou aliados estiverem por perto, pois alguns deles não tem um longo alcance.

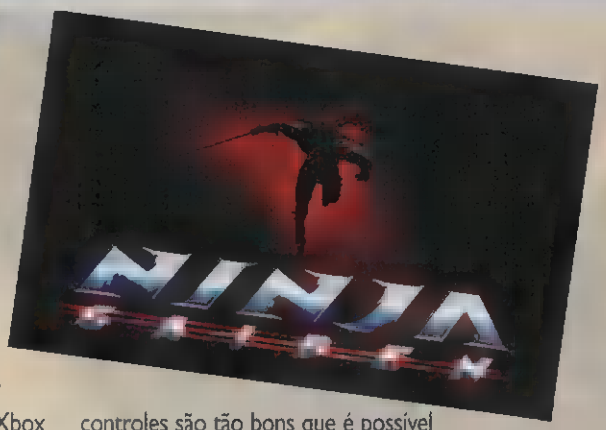
DICA: para matar o personagem mais forte do inimigo use seus personagens mais fracos e depois os fortes para ficar mais fácil.

Wrath Unleashed

Lucas Arts/The Collective
Ação/Estratégia
1 jogador

8.5

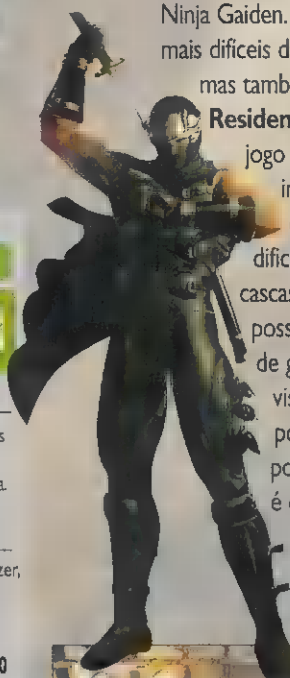
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	9.0
Som	8.0



Por Baby Betinho

Ultimamente tenho tido pouco trabalho: os jogos de luta já não estão na moda. Felizmente existe jogos como **Ninja Gaiden**, um soberbo game de ação 3D com lutas que não acabam mais. Pode ser considerado o melhor game de ação do Xbox e, quem sabe, de todos os videogames atuais. O que dizer dos combates? O leque de golpes é de dar inveja a muitos jogos de luta. A ação é furiosa e a violência dá tom. Afinal é uma luta de espadas. Então, prepare-se para ver mares de sangue e cabeças voando pela tela. A velocidade é excepcional mas os controles são tão bons que é possível fazer exatamente o que se quer com Ryu Hayabusa. É, esse é o cara. Além de ser um ás da espada, o ninja domina outros truques tradicionais como correr pelas paredes, saltar espetacularmente ■ mover-se tão rápido que fica parecendo um teletransporte. Além disso, ele possui os shurikens, a estrelas ninja, e o famoso Ninpo, as magias milenares. Agora, o jogador vai ter de treinar muito, tornar-se um verdadeiro ninja do joystick, para dominar Ninja Gaiden. O desafio é alto, um dos games mais difíceis da atualidade. A ação é o forte mas também tem partes de adventure, à la **Resident Evil**, e com quebra-cabeças. O jogo é bem longo: são necessários, de início, cerca de 20 horas para concluir o game. Falando em dificuldade, os chefes são os mais cascas de que se tem notícia. Eles possuem uma variedade tão grande de golpes que é capaz de não serem vistos todos de uma vez. E ainda por cima são bem espertos. Enfim, podemos dizer que **Ninja Gaiden** é como **Prince of Persia**, com menos quebra-cabeças e velocidade multiplicado por mil. Bom, quase mil. Game imperdível.

DICA: comece detonando com espadadas rápidas para fazer liberar as almas.



Tecmo/Team Ninja
Ação
1 jogador - Online

9.8

Controle 10

Apesar da complexidade dos movimentos os controles respondem precisa ■ rapidamente. A movimentação fluida ajuda.

Diversão 10

Desafio para mais de metro. Quer dizer, 20 horas, pelo menos. A dificuldade é alta mas muito compensadora.

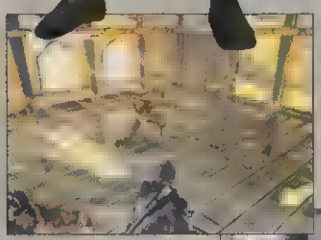
Gráfico 10

Um dos melhores de todos os tempos. Tem algumas falhas de textura mas os detalhes são impressionante ■ os efeitos são um show.

Som 9.0

Trilha sonora variada ■ efeito sonoros muito detalhados. Mas peca na dublagem, tanto em inglês como em japonês.

Dá até vergonha reclamar de um game tão bom assim, mas os corpos ■ o sangue somem depois de algum tempo. Uma pena.



DICA: sugue as almas pressionando o botão Y e, assim, realizar um ataque devastados.

DICA: corte o quadro para revelar uma passagem secretas e avançar no game.

DICA: o Lives of Thousand Gods aumenta o tamanho de sua barra de vida. Não deixe de pegá-lo.

DICA: nessa estátua de dragão o jogador pode salver seus progressos.

DICA: pegue a Fangs os the Samurai no buraco da mansão, onde aparece o primeiro ninja branco. Depois coloque-o na armadura.

DICA: contra primeiro chefe, tome distância e use o desvio (L + direcional) para esquivar os seus golpe e mandar ver um contra-ataque.

DICA: os Ninpos são poderosos mas contados. Use-os em situação de perigo.

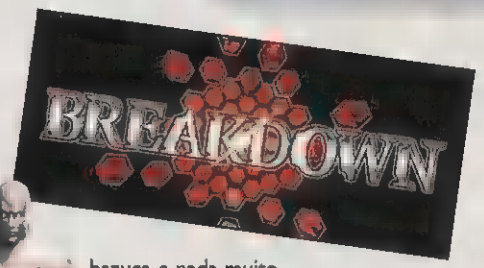
DICA: tente não ser rodeado pelos inimigos. Use o desvio e ataque-os num canto só.

Namco
Tiro em primeira pessoa
1 jogador

8.3

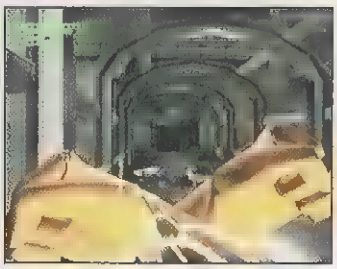
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

Por Baby Betinho



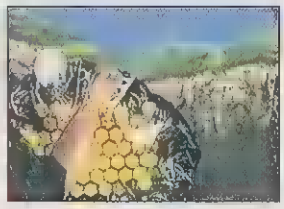
No Japão, os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) não são muito populares. Então, nada melhor como uma empresa japonesa para ajudar a difundir o estilo. **Breakdown** da Namco conta com gráficos bem feitos ■ uma história bem intrigante. A visão do game é em primeira pessoa até o último bit. Mesmo quando há uma explosão e chacoalha toda tela a visão não muda. O gráfico ■ ação das armas estão bons e parecem com as pistolas de verdade. Já o cenário é meio pobre. Há pouca variedade de armamento: uma pistola, uma metralhadora, uma bazuca e nada muito além disso. Muitos inimigos só podem ser derrotados na porrada. Na metade final do game, quase não aparecem mais armas de fogo. Em compensação o personagem ganha poderes especiais. Resumindo, o game é isso: começa como ums FPS e descamba para uma luta desenfreada, com boa qualidade mas sem ser excepcional.

DICA: aqui, encontre a máscara para poder atravessar os locais ■ fumaça densa. Ache o dispositivo que libera toda a fumaça.



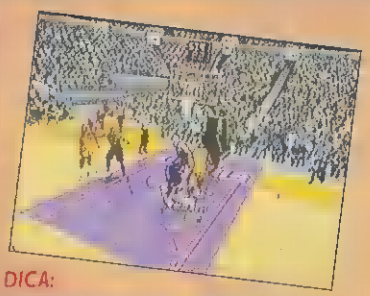
DICA: ■ dado momento, você poderá se defender de tiros usando a defesa. Um outro golpe muito eficiente é ■ onda de choque (L + R) que ■ um monte de inimigos. Bom quando estiver cercado.

DICA: a bateria está dentro de ■ caixa. Destrua-a e pegue-a.



DICA: um dos combos mais eficientes é ■ soco com ■ costas da mão. Acerta até ■ ■ Faça-o com → + L.

Por Lord Mathias



DICA: aperte o botão de corrida para ■ livrar da marcação ■ fazer uma enterrada espetacular.

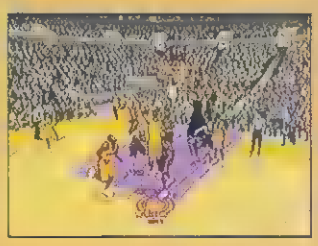
Aqui está um jogaço de basquete. Você compete a temporada de 2003/2004 com todos os times da NBA, a liga profissional americana. Os movimentos de drible estão bem legais, muito parecido com o dos jogadores de verdade. Mas o show fica por conta das superjogadas tradicionais do melhor basquete do planeta. Enterradas uma mais fantástica que a outra. E as pontes aéreas (passe para um jogador pulando para fazer a cesta) também são sensacionais. Os controles estão muito bons e as movimentações estão muito fluidas, com todas as funções que se pode querer num jogo desse tipo. É um dos melhores games de basquete para o Xbox.

DICA: faça passes longos para pegar jogadores desmarcados.

Microsoft High Voltage Software
Esporte
2 jogadores

8.5

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.0



DICA: ■ seu jogador for bom no quesito, tente arremessos de fora do garrafão para fazer cestas de três pontos.

DICA: faça bastante marcação nos jogadores para que eles percam ■ controle da jogada e fiquem sem tempo de jogá-la.

Por Lord Mathias

É, parece que usar atores de verdade em jogos está virando moda. Um dos primeiros foi **Onimusha**. Agora a Sony segue o mesmo caminho e escalou o ator de ação Jet Li, de Máquina Mortífera 4, para encarnar Kit Yun, um policial infiltrado numa gangue da pesada em Hong Kong e tem a responsabilidade de proteger o chefão Chinag. Mas ele acaba assassinado e Kit deve achar sua filha em San Francisco. Além de emprestar sua imagem, Jet Li participou da ação, realizando os golpes utilizados por seu personagem. A atriz e lutadora Stephanie Cheeva, que "interpreta"

Michelle, também participou do mesmo processo do astro chinês. Dizem que ela tamb'me está fazendo os movimentos de **Devil May Cry 3**. Voltando a **Rise to Honor**, todo esse trabalho para ter sido, no mínimo, mal utilizado. O sistema de combate é promissor, permitindo acertar os inimigos em qualquer direção. Mas é totalmente repetitivo. Tem também cenas com armas, com tiroteios intensos, mas falta fluidez nos comando. Alguns defeitos são um pouco mais graves: sérios problemas de ajuste, como alguns chefes que simplesmente detonam Kit com apenas dois golpes. Existem fases de infiltração, de ação furtiva, totalmente fora do lugar. O ponto forte são as cenas de cinema, mas para isso basta ver um filme do ator.

DICA: use o agarrão (R1 mais ataque) para fazer movimentos combinados com Michelle.

Rise to Honor

Sony
Ação/Luta
1 jogador

8.0

Controle 8.0

Os comandos são muitos mas as combinações que podem ser feitas deixam o jogo muito legal. Mas falta fluidez em algumas partes.

Diversão 7.0

A ação corre solta mas é muito repetitivo. As fases de tiro também não tem jogabilidade fluida ■ trava a diversão.

Gráfico 9.0

Os cenários estão razoáveis. Já os personagens e as cenas de cinema estão bem realizados.

Som 8.0

O ponto alto fica por conta das dublagens. Dá até para trocar por diálogos em chinês ■ fases de Hong Kong.

[illegible]

Apesar de cara de superprodução, o game ficou devendo no geral. É tudo meio amarrado. E, do nada, aparecem inimigos que detonam quase toda sua energia.

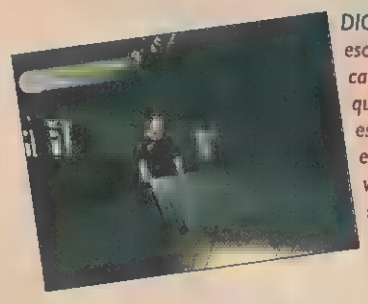
DICA: quando você estiver batendo em alguém e tiver outro inimigo perto bata nele também mudando a direção do ataque.

DICA: agarre ■ inimigos ■ ataque para dar-lhes alguns golpes diferentes.

DICA: cuidado com os inimigos que tem um bastão de eletricidade pois eles baixam sua barra de adrenalina ■ de defesa ao mesmo tempo.

DICA: sempre que aparecer ■ palavra Pick Up aperte R1 para pegar um item no chão e usá-lo contra seu inimigos.

DICA: contra ■ inimigos rápidos use o contra-ataque (L1 + R1 ■ ataque quando você estiver sendo atacado) para deixá-los tontos.

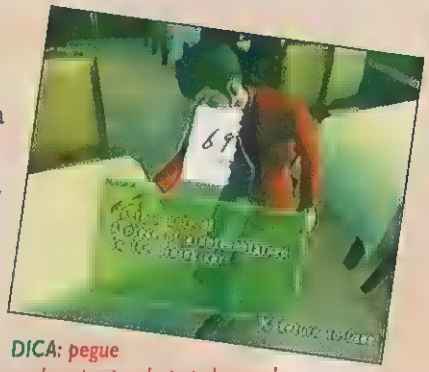


DICA: esconda-se no cano ■ quando ele estiver embaixo de você, solte-se da barra para atacá-lo.

DICA: se pendure na barra de ferro no canto, espere ■ guarda ficar de costas então mande porrada.

Por Marcelo Kamikaze

Esse é um game baseado num desenho japonês antigo. Lupin é um ladrão, inspirado no famoso bandido descrito como o arqui-rival de Sherlock Holmes. É como um 007 a serviço da desonestidade. O que deixa o game engraçado são as trapalhadas de Lupin e do detetive que o persegue. Seu objetivo é salvar sua comparsa, que está nas mãos de um bandido muito estranho. Para enganar os guardas, ele usa um uniforme de policial e outras utilidades. As portas possuem códigos e cabe ao personagem descobri-los. Geralmente há pistas em anotações e outros documentos. Resumindo: o game começa promissor mas logo perde a graça por conta da repetição. Pena, Lupin merecia um pouco mais.



DICA: pegue as duas partes do papel rasgado para achar mais um código de porta.

Lupin the 3rd:

Bandai Interactive
Ação
1 jogador

8.0

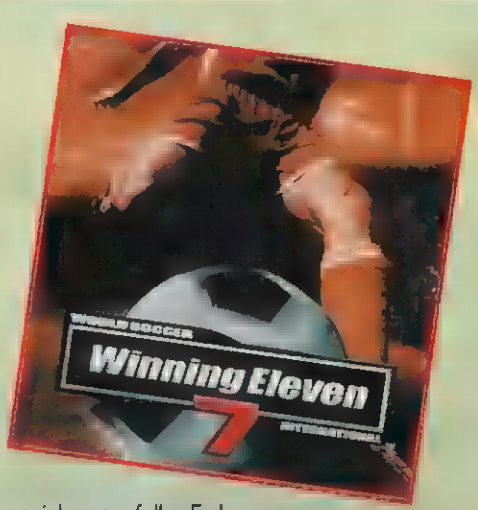
Controle	9.0
Diversão	7.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

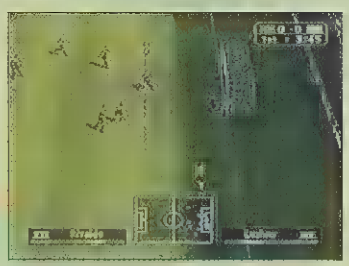
DICA: quando aparecer a palavra Caution atire nos guardas apertando R1 e □.

DICA: use o binóculo infravermelho para ver os lasers e passar por eles sem muito sufoco.

Por Lord Mathias

A Konami resolveu dar uma mexida em seu **Winning Eleven 7**. A versão Internation conta com narração e texto em 6 línguas: japonês, inglês, italiano, francês, espanhol e alemão. É, nada de português. Ô, Konami, olha um pouco para o país penta- campeão mundial, vai. Além das seleções nacionais os holandeses do Feyernord e o italiano Juventus estão no game. A seleção japonesa estréia o uniforme 2004 e conta com 45 atletas. Também foram acrescentados mais opções no modo de edição, como os 129 avatars novinhos em folha. E alguns movimentos foram incluídos como o pênalti sem tomar distância e novas comemorações de gol. Resumindo: o que era bom ficou melhor.





DICA: invadindo pelas laterais, passe a bola para trás e arremate com um chute rasteiro.

DICA: muito cuidado com o carrinho. Certifique-se que vai acertar a bola senão é cartão na certa.

Eleven International

Konami
Esporte
jogadores

8.8

Controle	9.0
Diversão	10
Diversão	8.0
Som	8.0

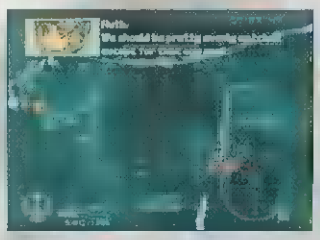
DICA: use o modo Training para ficar craque em todos os quesitos e saber todos os comandos do game.

DICA: conseguir invadir a área, dê um toque na saída do goleiro para fazer o gol.

Por Marjorie Bros

Esse já é a terceira versão da série **Airforce Delta**. **Airforce Delta Strike** lembra muito o **Ace Combat** da Namco. Os visores e controles são bem similares; se bem num jogo desse tipo não tem muito como fugir desse esquema. Mas o game da Konami é super bem-servido em termos de enredo e personagens. Ao todo são 26 rostos que participam da história. São muitos caminhos a escolher e diversos finais. Mas em jogos desse tipo, os aviões são os personagens principais: são 130 modelos para ninguém botar defeito. As naves vão desde caças conhecidos como o F-14 Tomcat e o bombardeiro B-2 Spirit até jatos espaciais como a Vic Viper, da tradicional série Gradius. A Konami conseguiu licenças das mais renomadas empresas construtoras de aviões: Boeing, Lockeed Martin, BAE Systems e Northrop Grumman. Como disse, os controles são parecidos com os da série Ace Combat, o que garante qualidade. Mas Airforce Delta tem dificuldade mais elevada, pois muitas missões possuem limite de tempo e é quase bem complicado derrubar todos os inimigos. O jogo incentiva manobras difíceis. Por exemplo, destruindo alvos com a metralhadora faz com que a entrada de dinheiro dobre. O jogo da Konami também abre espaço para mais armas além da metranca e dos mísseis: bombas podem ser carregadas nos aviões. Legal.

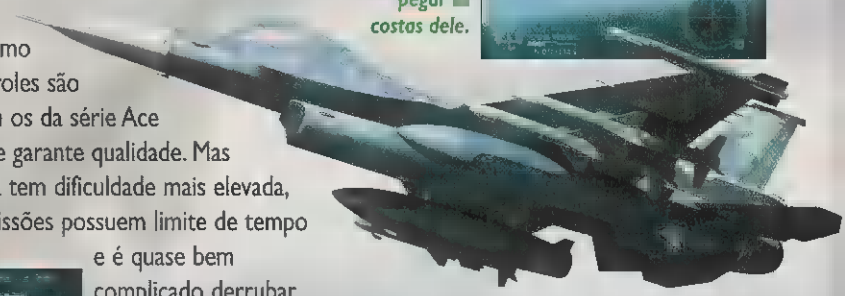
DICA: quando tiver muitos alvos. Mande mísseis e troque de alvo.

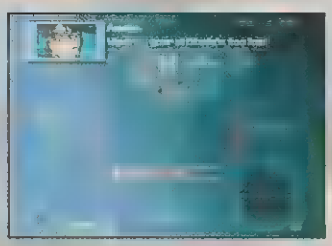


DICA: quando um oponente passar por você, dê meio looping e o persiga.

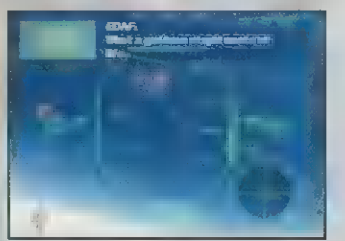
DICA: tente acertar inimigos terrestres com a metralhadora. Isso confere o dobro de dinheiro a receber. Os caça mais lentos também podem ser derrubados com a metranca.

DICA: se um avião estiver na sua cola faça um looping para pegar as costas dele.





DICA: quando aparecer a mensagem "MSSL ALERT" vire para uma direção rapidamente para se desvencilhar dos mísseis.



DICA: procure pelos inimigos com nome. Eles podem conferir medalhas e mudar os rumos da história.

DICA: detone os alvos primários primeiro mas deixe alguns para trás. Destrua os não-primários para ganhar dinheiro e termine a missão quando o tempo estiver no fim.

DICA: chegue o mais próximo possível para soltar os mísseis. Já solte dois na seqüência para acabar com o inimigo.

Airforce Delta Strike

Konami
Tiro/Simulação
1 jogador

8.8

Controle 9.0
Oferece três tipos de configuração para todos os níveis de habilidade.

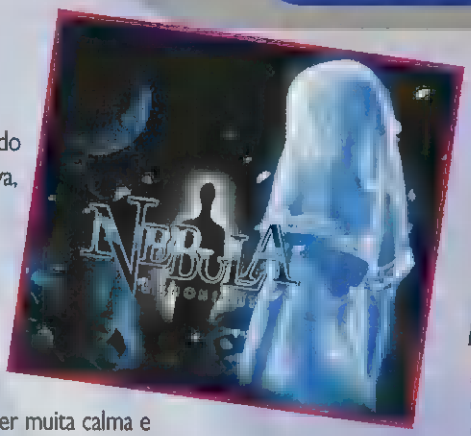
Diversão 9.0
Os pegas aéreos são bem emocionantes e há inimigos difíceis de serem derrubados.

Gráfico 9.0
Alguns cenários são deslumbrantes. No geral, representa bem uma batalha de caças.

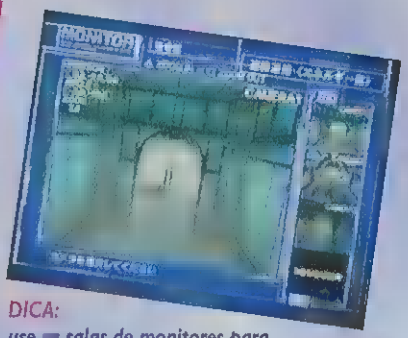
Som 9.0
Um trilha sonora típica. Em algumas fases tocam alguns clássicos como Gradius.

Tá. Finais múltiplos são legais mas ter de jogar várias vezes já é um pé-no-saco. E tem muito falatório.

Por Marcelo Kamikaze



O ano é 2044, quando as viagens espaciais estão se tornando populares. Você é Richard Osmond e está fazendo um pequeno cruzeiro, pronto para se reunir com sua noiva, mas um pequeno problema na fuselagem faz com que a nave caia na lua e assim começa sua aterrorizante missão, imprevista: acalmar as almas penadas para descobrir a razão pela qual tudo isso está acontecendo. **Nebula: Echonight** traz um novo jeito de um personagem de videogame morrer: do coração. Se tomar muitos sustos e ver seus batimentos disparar, já era. Então o negócio é ter muita calma e investigar os fatos fugindo dos fantasmas hostis.



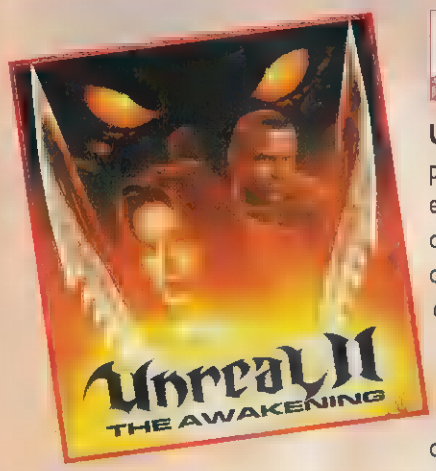
DICA: use salas de monitores para olhar salas onde você tem que ir busca espíritos.

Nebula: Echonight	
From Software	8.0
Adventure	
1 jogador	
Controle	9.0
Diversão	7.0
Diversão	8.0
Som	8.0

DICA: aperte □ para ter um acesso rápido de itens.

DICA: mostre a foi que você tem para carinha para passar pela porta.

DICA: sempre ande cuidado lugares enevoados porque podem ter espíritos sentados te esperando.



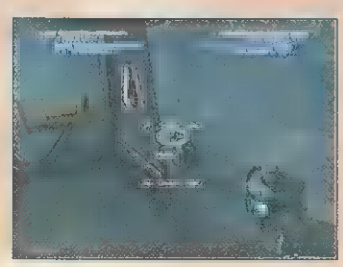
Por Lord Mathias

Unreal é um grande jogo para PC e agora foi convertido para os consoles. No jogo você faz parte de uma polícia espacial de fronteira em meio ao nada. Em vez dos cenários velho-oeste, agora você patrulha planetas dentro de uma lata-velha caindo aos pedaços, mas com armamentos capazes de derrubar um prédio inteiro. Você tem também a companhia de outras duas pessoa: Aida e Isaak. Juntos vocês cuidam de um pequeno planeta onde serão encontrados artefatos de uma civilização dada como extinta e seu objetivo é impedir os alienígenas roubem-nas. Sendo um dos mais tradicionais jogos de tiros em primeira pessoa, **Unreal II** possui mecanismos sólidos e uma jogabilidade de qualidade. Mas é bem inferior à versão para PC. Pelo menos tem o modo multiplayer.

DICA: tiros fatais inimigos grandes para matá-los mais rapido.

DICA: fique em cima dos locais brancos no chão para restaurar seu escudo.

Unreal II: The Awakening	
Atari/Tantalus	8.0
Tiro em primeira pessoa	
1 jogador	
Controle	8.0
Diversão	8.0
Diversão	8.0
Som	8.0



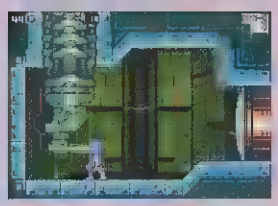
DICA: coloque a mira da sua arma nos quadrados vermelhos para ativar o interruptor ou qualquer outra coisa.

DICA: mate os inimigos que estão no alto pois os tiros matam rápido.

METROID ZERO MISSION

Por Marcelo Kamikaze

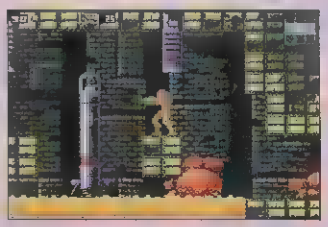
O clássico da Nintendo volta às origens. **Metroid: Zero Mission** tem como base o primeiro **Metroid**, para NES, de 1986. A rigor, o game é muito parecido com **Metroid Fusion**. Em time que está ganhando não se mexe, já dizia um ditado. O segredo do sucesso do game está na dose exata de ação com quebra-cabeças, com mapas e inimigos interessantes. Podemos dizer que o game inspirou games como **Castlevania: Symphony of the Night** do PSOne. Desta vez, Samus Aran praticamente já começa com a habilidade Morph Ball. Depois ela adquire armas como mísseis, minas, tiro carregado e raio congelante. Muitos power ups estão escondidos nos cenários, às vezes sendo necessário muita perícia para achá-los e pegá-los. Mas a regra geral é de que o game é fácil e, por ser empolgante, parece durar menos que o desejado. E tem muita mamata para o jogador: mapa automático, indicador de item escondido e muitos locais de recarregar energia. Se quiser mais desafios é encarar o modo Hard ou o Metroid original, que aparecem ao terminar o game normal.



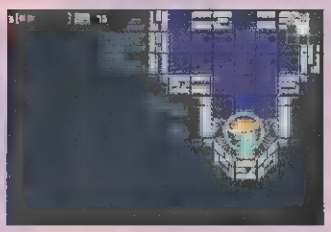
DICA: dispositivos, Samus consegue obter informações sobre o mapa.

DICA: use minas em seqüência para pular com explosão e alcance míssil.

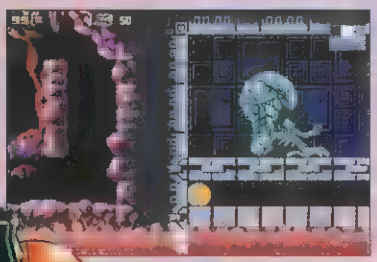
DICA: para chegar ao míssil, congele inimigo e pule sobre ele.



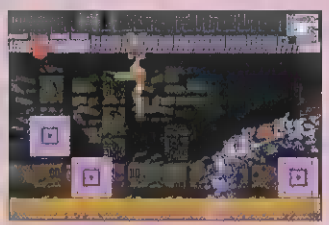
DICA: no mapa, locais marcados com uma esfera vazia, significa que há itens local.



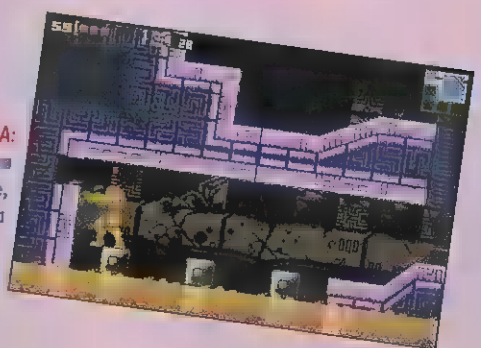
DICA: encaixe-se dispositivo e use a bomba para ser lançado para o alto.



DICA: vasculhe locais que parecem não ter saída. Alguns são passagens secretas.



DICA: contra chefe, espere ele para usar o dispositivo. Acerte olho dele.



DICA: nessa parte, sala do chefe, uma passagem secreta.

Metroid: Zero Mission

Nintendo
Ação
1 jogador

8.8

Controle 9.0

Semelhante à versão Fusion. Os controles foram bem pensados e permite o jogador atirar e movimentar com liberdade.

Diversão 9.0

São muitos mapas a explorar e inimigos desafiadores. A cada arma ou item que pegar, novos caminhos abrem e aumentam a diversão.

Gráfico 9.0

Os cenários são variados e dão um clima alienígena bem interessante. Os personagens e criaturas também estão bem desenhados.

Som 8.0

É uma trilha sonora básica e tradicional. Não compromete o jogo, nem para o bem nem para o mal.

Ao passado! - Super Marjorie Bros

Tá certo que Metroid é um clássico, mas desde a época do Super Nintendo houve poucas mudanças. O pessoal da Nintendo poderiam arriscar um pouco mais.

Por Marcelo Kamikaze

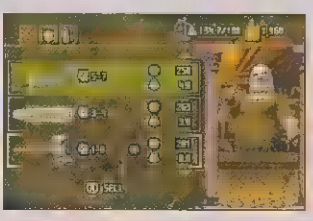
Baldur's Gate é um RPG de sucesso nos PC. Trata-se de um jogo com a visão chamada de três quartos, em diagonal. Nesse esquema, seu personagem deve falar com as pessoas, procurar por itens e enfrentar terríveis monstros. São 3 as "profissões" existentes: guerreiro, mago e arqueiro. O primeiro é um expert dos armas brancas como espadas e machados. É forte e também pode usar todos os equipamentos de defesa. O mago, óbvio, tem na magia seu melhor ataque. Mas é fraco com armas. O arqueiro é um personagem rápido e exímio no arco-e-flecha. Os locais a serem explorados são enormes e cheios de perigo. Apesar de ser um game razoavelmente complexo, o pessoal da Magic Pockets foi bem competente em transportar o game para um portátil. As maiores lamentações ficam por conta de não ter um mapa, modo multiplayer e as cenas de história. Mas já está bom demais no GBA.

Baldur's Gate: Dark Alliance

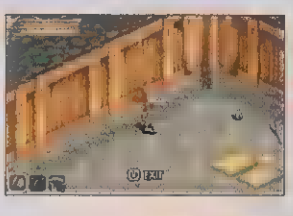
Ubisoft/Magic Pockets
RPG/Ação
1 jogador

8.8

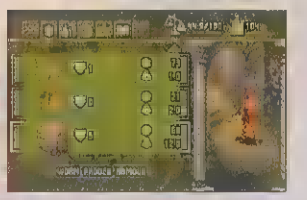
Controle	10
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.0



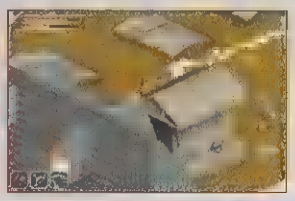
DICA: as armas podem ser reforçadas. Verifique bem o ataque de cada uma delas. É preferível um arma mais fraca mas estável, como a scimitar (5-7), a um menos determinado, como o machado (1-8). Os números indicam o poder de ataque mínimo e o máximo de cada arma.



DICA: no Thief's Guild 1 tem uma porta secreta.



DICA: equipe-se com todos os itens de defesa que encontrar. Os itens que sobrarem, leve-os para a vila e venda-os.



DICA: contra inimigos mais fortes que você, entre na sala e saia depressa. Use a flecha para infligir danos e repita a operação até matá-lo. É meio covarde mas você fica vivo. Contra o inimigo da foto, fique na sombra do mausoléu e mande ver flechas.

Por Marjorie Bros

O destemido aventureiro **Pitfall Harry**, o clássico herói dos tempos do Atari 2600, quando eu era criança, está agora nas selvas do Peru, nosso vizinho sul-americano. Seu objetivo é coletar as relíquias antes de seus competidores. São 50 fases a explorar com direito a muita ação variada. Tem estágio de plataforma com visão lateral. Tem fases de tiro em asa-delta. E tem exploração de campo com visão de cima. Todas elas estão cheias de inimigos como escorpiões ■ nativos, e também de quebra-cabeças. Só que toda essa variedade é em vão: o game não traz nada de novo. Pitfall merecia uma sorte melhor.

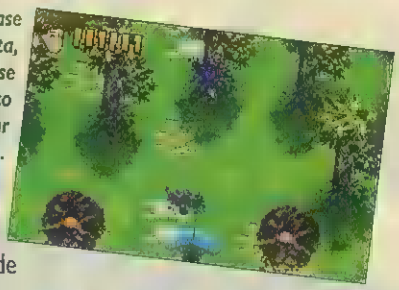
Pitfall: The Lost Expedition

Action Vision?Torus
Ação
1 jogador

7.5

Controle	8.0
Diversão	7.0
Gráfico	8.0
Som	7.0

DICA: recupere suas energias nessas fontes.



DICA: na fase da ■ delta, atire sem se mexer muito para melhorar a pontaria.

DICA: procure por pessoas perdidas e ganhe itens.

DICA: pegue todas ■ relíquias que encontrar. Elas estão ■ locais não tão comuns.

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Cheat

Os códigos a seguir só podem ser feitos ao coletar um certo número de medalhas Platinum. Quando isso for feito o código se revelará e poderá ser usado nos modos de um jogador.

Efeito	Medalhas Platinum	GameCube	PlayStation 2	Xox
Pistola de ouro	1	X,Y,A,X,Y	, , X, ,	B,Y,A, B,Y
Tração melhorada	3	X,A(2), B,Y	, X(2), ,	B,A(2), X,Y
Bateria melhorada	5	X, B(2),A, X	, (2), X,	B, X(2), A, B
Munição dupla	7	X(2),A, X,Y	(2), X, ,	B(2),A, B,Y
Dano duplo	9	X,Y(2), B, X	, (2), ,	B,Y(2), X, B
Munição plena	11	X(2),Y, B(2)	(2), , (2)	B(2),Y, X(2)
Capa	13	X,Y,A,Y, B	, , X, ,	B,Y,A,Y, X
Bateria plena	15	X,Y(2),A, X	, (2), X,	B,Y(2),A, B
Todas as armas	17	X,Y,A(2), X	, , X(2),	B,Y,A(2), B
Bateria ilimitada	19	X, B, X, B,Y	, , , ,	B, X, B, X,Y
Munição ilimitada	23	X,A, B,A, X	, X, , X,	B,A, X,A, B
Corrida em slow motion	25	X, B,Y,A,Y	, , , X,	B, X,Y,A,Y
Pistola de platina	27	X, B, X, B,Y	, , , ,	B, X, B, X,Y

Bônus

Consiga medalhas de ouro para liberar os bônus.

Bônus	Medalhas
Fotos de produção 1	1
Fotos de produção 2	2
Fotos de produção 3	3
Fotos de produção 4	4
Fotos de produção 5	5
Upgrade para arma de helicóptero	6
Fotos de produção 6	7
Serena	
Fotos de produção 7	9
Upgrade para arma de tanque	10
Underworld	11
Upgrade para arma de Cayenne	12
Fotos de produção 8	13
Mya	14
Upgrade para arma de Vanquish	15
Fotos de produção 9	16
Miss Nagai	17
Fotos de produção 10	18
Fotos de produção 11	19
Katya	20
Upgrade para arma de Triumph	21
Fotos de produção 12	22
Fotos de produção 13	23
Upgrade para arma de Nanotank	24
Fotos de produção 14	25
Galeria	27

Extras

Complete todas as fases de um jogador para liberar o MI6 Combat Simulator e o MI6 Survival Test.

Inventos de Q

Termine as fases determinadas para ganhar os itens

Item	Fase
Granada PEM	The Pontchartrain Bridge
Granada de fragmento	Ground Zero
Network Tap	Diavolo's Plan
Q-Cloak	Sand Storm
Q-Spider	Sand Storm
Q-Spider Dart	Diavolo's Plan
Q-Spider Explosive	A Show of Force
Q-Spider Nano	Diavolo's Plan
Rapel	Ground Zero
Carrinho	Sand Storm
Dardo com sonífero	Sand Storm
Granada de luz	Sand Storm
Termovisão	Ground Zero

Personagens para modo multijogador

Consiga determinado número de pontos para liberar os personagens no modo de multijogador.

Personagem	Pontos
003	290
Baron Samedi	50
Diavolo Moscow	400
Egypt Commander	90
Egypt Guard	180
Hazmat Guard	110
Katya Jumpsuit	320
Le Rouge	260
Miss Nagai	450
Moscow Guard	230
Mya I	30
Odd Job	70
Serena	350
Serena alternativa	430
South Commander	210

Arenas para modo multijogador

Consiga determinado número de pontos para liberar as arenas no modo de multijogador.

Arena	Pontos
Burn Chamber	370
Cistern	30
Test Lab	160

Monitor de status (GameCube)

Use o cabo link para conectar-se ao James Bond 007: Everything or Nothing do Gameboy Advance. A tela do portátil servirá para mostrar dados como objetivos completos, tempo, tiros disparados, inimigos derrotados e mais. Também dará dicas do que será necessário para avançar no game.

NFL STREET

Várias dicas

Entre com os códigos na tela de nome do modo Quick Game. Atenção: respeite letras maiúsculas e minúsculas.

Dica	Código
Todos os estádios	Travel
Time Lendas da NFL	Classic
Time Kayslay	KaySlay
Time X-ecutioner team	Excellent
Time AFC All-Star Leste	AE3278
Time AFC All-Star Norte	AN6789
Time AFC All-Star Sul	AS6884
Time AFC All-Star Oeste	AW9378
Time NFC All-Star Leste	NE3278
Time NFC All-Star Norte	NN6789
Time NFC All-Star Sul	NS6884
Time NFC All-Star Oeste	NW9378

SONIC HEROES

Dicas com emblemas

Colete os emblemas nos modos Story ou Challenge para liberar as dicas.

Efeito	Emblemas
Modo Two player Team Battle	20
Modo Two player Special Stage	40
Modo Two player Ring Race	60
Modo Two player Bobsled Race	80
Modo Two player Quick Race	100
Modo Two player Expert Race	120
Personagens metálicos no modo Single Player	141

Personagens metálicos 2 jogadores

Escolha um modo de dois jogadores. Segure A + Y (Cube e Xbox) ou X + (PS2) quando for selecionar um personagem. Mantenha os botões pressionados até o game começar.

Canções e cenas de CG

Termine o jogo com cada um dos quatro times para liberar as respectivas canções e cenas de CG. Os videos podem ser assistidos na CG Theater.

Dificuldade Super Hard

Termine o jogo com rank A em tudo e com os 141 emblemas.

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Várias dicas

Entre com os comandos na tela-título e com os botões L + R (Cube e Xbox) ou L1 + R1 (PS2) pressionados. Uma mensagem confirma as dicas.

Efeito	GameCube	PlayStation 2	Xbox
Modo supersoco	←, →, X, ↑, X, →, ←	←, →, , ↑, , →, ←	←, →, B, ↑, B, →, ←
Modo garrafa sem fundo	←, B, X, ↓, B, A, B, X	←, , , ↓, , X, ,	←, X, B, ↓, X, A, X, B
Jogar como Nicole	←, ↑, ↓, ↑, X, ↑(2)	←, ↑, ↓, ↑, , ↑(2)	←, ↑, ↓, ↑, B, ↑(2)
Pitfall clássico	X(2), ←, →, X, B, A, ↑, X	(2), ←, →, , , X, ↑,	B(2), ←, →, B, X, A, ↑, B

Minigame Pitfall 2: Lost Caverns

Compre todos os itens dos xamãs e colete todas as estátuas.

PLAYSTATION 2

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Jogar como Patty

Complete o Chapter 1 para liberar Patty. Suas habilidades são baseadas em Nadia.

Jogar Rhombus

Complete o Chapter 2 para liberar Rhombus. Suas habilidades são baseadas em Cyrus.

Jogar Vault Dweller

Complete o Chapter 3 para liberar Vault Dweller. Suas habilidades são baseadas em Cyrus.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Cheat Mode

Segure L1 + R1 + + + X (PS2) ou L + R + Y + A + B + X (Xbox) e digite Start durante o jogo. Isso vai liberar opções como "Invulnerability" (invencibilidade) e "Level Warp" (seleção de fase). Depois de usar o "Level Warp" pressione para voltar ao game.

Level 10

Segure L1 + R1 + + + X (PS2) ou L + R + Y + A + B + X (Xbox) e digite L2 (PS2) ou Branco (Xbox) durante o jogo. Seu personagem estará no level 10 com 45 pontos e 500 mil de dinheiro. Para usar o código novamente, salve o jogo, volte para a tela-título e recarregue o save.

Jogar Drizzt Do'Urden

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade. Depois, selecione Alessia Faithhammer e coloque para baixo na tela de seleção de personagens.

Play Artemis Entreri

Termine o jogo na dificuldade Extreme. Depois, selecione Alessia Faithhammer e coloque para baixo duas vezes na tela de seleção de personagens.

Dificuldade Extreme

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Duplicando itens

Salve o jogo. Coloque no chão os itens que quiser duplicar. Use a opção Load Character. Pegue os itens no chão e salve o game.

MAFIA

de corrida

Termine todas as missões do Story Mode.

Carros no modo Free Ride

Entre num carro no modo Story para liberá-lo no modo Free Ride.

Caminhão Bigfoot modo Free Ride

Chegue em primeiro lugar em todas as corridas do modo Racing Championship.

Seleção de carros no modo Free

Ao entrar no modo Free Ride, começará num carro e um portão avermelhado logo atrás. Vá para a frente até chegar à rua e volte de ré para local do início. A tela de seleção de carros irá aparecer e poderá selecionar carros.

Dinheiro fácil

1. Mate os homens de preto com chapéu preto, os gângsteres. São $500 por cabeça.
2. Detone carros para ganhar $100 por cada um deles.
3. Dirija táxis.

WRATH UNLEASHED

Arena Elephant Pool

Vença 20 batalhas por time para liberar a Elephant Pool no modo Versus.

Arena Metal Age

Vença 100 batalhas de arena para liberar a Metal Age no modo Versus.

GAMECUBE

I-NINJA

Pular de fase

Pause o jogo, segure R e digite B(3), X. Solte R, segure L e digite Y(2). Solte L, segure R e digite B(2).

Melhorar espada

Pause o jogo, segure L + R e digite X, B, X, Y(2), B, X, B.

Cabeção

Pause o jogo, segure R e digite Y(4). Solte R, segure L e digite Y(2). Segure L + R e digite Y, X, Y.

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Várias dicas

Para inserir os códigos baixo, pause o jogo e digite-os segurando o botão L. Uma mensagem confirma a dica.

Todas as armas da fase: →, X(2), Y, X
Slow Motion: ←, ↓, ↑, →, X
Buracos e pegadas de Beagle: ↓, ↑, X, Y, X
Luz alternativa: ↑, →, ↑, ↓, X

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Minigame Blazin' Caravans

Consiga todos os carimbos dos Moogle Nests. Jogue o minigame multiplayer em qualquer Moogle Nest usando o cabo link.

PLAYSTATION 2

R-TYPE FINAL

Naves

Digite as senhas na R's Museum para ganhar as naves. As passwords são diferentes entre a versão americana e a japonesa.

Nave	Versão americana	Versão japonesa
Lady Love (#3)	5270 0725	4170 4170
Strider (#24)	2078 0278	5050 1060
Mr. Heli (#59)	1026 2001	5959 5959
Curtain Call (#100)	1009 9201	9910 0101

Invencibilidade

Pause o jogo, segure L2 e digite →(2), ←, →, ←(2), →, ←, L1, ↑(2), ↓(2), ↑, ↓, ↑, ↓, L1. Um som confirma a dica. Entre com o código novamente para desfazer a invencibilidade. Na versão japonesa, pause o jogo, segure L2 e digite →(2), ←, →, ←(2), →, ←, R2, ↑(2), ↓(2), ↑, ↓, ↑, ↓, R2.

Tiro 99.9%

Pause o jogo, segure L2 e digite R2(2), ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, . Um dom confirma a dica.

Power Up azul

Pause o jogo, segure L2 e digite R2(2), ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, . Um som confirma a dica.

Power Up vermelho

Pause o jogo, segure L2 e digite R2(2), ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, . Um som confirma a dica.

Power Up amarelo

Pause o jogo, segure L2 e digite R2(2), ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, X. Um som confirma a dica.

I-NINJA

Pular fase

Pause o jogo, segure R1 e digite (3), . Solte R1, segure L1 e digite (2). Solte L1, segure R1 e digite (2).

Melhorar espada

Pause o jogo, segure L1 + R1 e digite , , , (2), , , .

Cabeção

Pause o jogo, segure R1 e digite (4). Solte R1, segure L1 e digite (2). Segure L1 + R1 e digite , , .

AIR FORCE DELTA STRIKE

Aviões bônus

Termine o jogo e salve. Use esse save para começar um novo jogo. Termine a missão Blue Wing Knights e escolha outra missão. Na tela de seleção de aeronaves pressione para escolher entre a Vic Viper ou outras naves bônus.

Extras

Termine o jogo e salve. Use esse save para começar um novo jogo para começar com todas as aeronaves, medalhas, dinheiro, estatísticas, vídeos e fases.

Auto-destruição

Quando estiver na nave Vic Viper, pause o jogo e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, X, . A nave explodirá quando sair do pause.

Jogar como Ellen McNichol

Concentre seu jogo em Ken. Toda vez que vir Albert, derrube-o. Assim, Ellen estará disponível nas missões espaciais com naves como Bird of Prey.

.HACK PART 4 QUARANTINE

Extras

Termine o jogo para liberar o modo Parody. Disponível somente na versão japonesa.

MX UNLEASHED

Carreira completa

Entre com o código CLAPPEDOUT para liberar a opção "Character Completion" na tela de "Cheats". Todos os bônus estarão destravados.

Classe 50cc

Entre com o código SQUIRRELDOG para liberar a opção "50 cc Class" na tela de "Cheats".

Leis físicas de profissional

Entre com o código SWAPPIN para liberar a opção "Pro Physics" na tela de "Cheats".

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Galeria
Termine uma fase achando todos os itens, baús, reféns para liberar imagens na galeria de arte. Cada fase libera mais imagens.

NIGHTSHADE

Roupa alternativa de Hibana
Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard. Cada um deles libera uma roupa diferente.

Jogar [illegible] Hisui
Termine o jogo na dificuldade Easy.

Roupa alternativa de Hisui
Colete todas as 88 moedas secretas (Secret Clan Coins).

Jogar [illegible] Hotsuma
Insira um Memory Card com o save final de Shinobi. Depois, termine o jogo na dificuldade Normal.

Jogar como Joe Musashi
Complete as 88 missões do jogo e colete as moedas (Secret Clan Coins).

[illegible] TO HONOR

Dificuldade [illegible]
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Mais roupas
Termine o jogo para liberar as roupas Once Upon a Time in China e Fist of Legend.

Vídeos
Termine o jogo para liberar os vídeos Young Michelle e Young Kit Yun.

ONIMUSHA 3

Dificuldade Easy
Na dificuldade Normal, morra 3 vezes.

Dificuldade Hard
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Dificuldade Issen
Termine o jogo na dificuldade Hard.

Dificuldade [illegible]
Termine o jogo na dificuldade Issen.

Treinamento Oni
Termine o jogo com todos os treinamentos feitos.

Minigame Puzzle Dimension
Termine o jogo com todos os baús com quebra-cabeças abertos.

Minigame Heihachi Buraiden
Termine o jogo.

Minigame Oniisha
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Roupa extra 1 de Samanosuke
Termine o game jogando mais com Samanosuke.

Roupa extra 2 de Samanosuke
Tenha dados do game Onimusha Buraiden (Onimusha Blade Warriors). Ou termine o treinamento Oni.

Roupa extra de Jacques
Termine o game jogando mais com Jacques.

Roupa extra de Michelle
Termine o jogo no rank máximo, o Onimusha.

Superequipamento
Termine o minigame Oniisha. Os personagens terão as melhores espadas [illegible] muitos itens. Especiais [illegible] flechas são infinitos.

GAMEBOY ADVANCE

METROID: [illegible]

Extras
Termine o game para liberar o Gallery, Metroid original, modo Hard e Sound Tests. Nota: mais imagens são acrescidas no modo Gallery a medida que vir outros finais do game. Se começar um novo jogo com o save do final jogará o modo Time Attack.

Gallery do Metroid Fusion
Use [illegible] cabo link e conecte-se com o Metroid Fusion do GameCube.

Finais
Complete o jogo nas condições abaixo para ver as diferentes imagens de Samus.

Imagem	Condições
No bar com tops [illegible] shorts	100%, dificuldade Normal, menos de 2 horas
Olhando para o pôr-do-sol sem capacete	Mais de 15%, dificuldade Normal, menos de 3 horas
Olhando para a cidade de top e shorts	100%, dificuldade Hard, menos de 2 horas
Sentada perto da janela de top e shorts	Menos de 15%, dificuldade Normal
Sentada numa rocha com armadura	100%, dificuldade Easy ou mais de 15%, dificuldade Normal ou superior, mais de 4 horas
Em pé com armadura	Menos de 15%, dificuldade Hard
Andando pela cidade de top e shorts	100%, dificuldade Normal ou superior, mais de 2 horas
Usando jumpsuit azul	Mais de 15%, dificuldade Normal ou superior, menos de 2 horas

Passwords para Metroid original
Entre com as senhas para o minigame Metroid original.

Efeito	Password
Samus sem armadura no inicio	000000 000020 000000 000020
Samus sem armadura em Norfair	SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
Samus sem armadura em Kraid's Lair	JUSTIN BAILEY ------ ------
Invencibilidade	NARPAS SWORD0 000000 000000
Melhor final, sem armadura, perto do fim	X----- –N?WO dV-Gm9 W0!GM!
Modo Debug	BOMBS_ MISSLE SCREW_ ATACK_
Modo Hard	999999 999999 KKKKKK KKKKKK
Morph Ball e Bombas desde o início	000000 000000 4G0000 00000H
Mother Brain derrotado	SAMUS_ BEATS_ MOTHER BRAIN_

YU-GI-OH! WORLD [illegible] TOURNAMENT 2004

Todos [illegible] cards
Derrote todos vinte vezes. Digite L, R, Select, A, B, ←, →, ↑, ↓, Start no menu de seleção.

Ver créditos novamente
Veja uma vez os créditos. Digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, B, A no menu de seleção.

Sem restrição
Complete o game em 100%, isto é, com todas as cartas coletadas. Agora, as cartas restritas não são mais restritas.

Blue Millennium Booster
Defeat Rare Hunter dez vezes.

Blue/Green Millennium Booster
Derrote Strings dez vezes.

Dark Ruler Hades Booster
Derrote Bandit Keith dez vezes.

Gold Millennium Booster
Derrote Odion dez vezes.

Guardian Sphinx Booster
Derrote Pegasus dez vezes.

Jinzo Booster
Derrote Weevil dez vezes.

Purple Millennium Booster
Derrote Umbra and Lumis dez vezes.

Red Millennium Booster
Derrote Arkana dez vezes.

Relinquished Booster
Derro00000.te Rex Raptor dez vezes.

The Masked Beast Booster
Derrote Maku Tsunami dez vezes.

Thousand-eyes Restrict Booster
Derrote Bonz dez vezes.

Toon Summoned [illegible] Booster
Derrote Espa Roba dez vezes.

Yamata Dragon Booster
Derrote Joey Wheeler dez vezes.

Zombrya the Dark Booster
Derrote Mai Valentine dez vezes.

Liberar duelistas permanentemente
Derrote um duelista dez vezes para poder selecioná-lo permanentemente.

Lute [illegible] computador
Derrote todos os lutadores do alinhamento 5 por 15 vezes cada um. Lute com Seto Kaiba 3 vezes em seqüência e na quarta vez libere o computador.

Lute com [illegible] Keith
Derrote todos os lutadores do alinhamento 2 por 5 vezes cada um e tenha um card do Barrel Dragon [illegible] pasta e nenhum no deck.

Lute [illegible] Bonz
Derrote todos os lutadores do alinhamento 1 por 3 vezes cada um e abra pelo menos 5 vezes o Barrel Dragon booster pack.

Lute [illegible] Espa Roba
Derrote todos os lutadores do alinhamento 1 por 3 vezes cada um e abra pelo menos 5 vezes o Red Eyes Black Dragon booster pack.

Lute com Ghouls (aleatório)
Derrote Bandit Keith, Joey Wheeler, Mai Valentine e Pegasus 7 vezes cada um.

Lute [illegible] Ghouls
Derrote Marik Ishtar uma vez.

Lute [illegible] Ishizu Ishtar
Derrote todos os 5 Ghouls 10 vezes cada um. Você precisa usar um deck sem cards mágicos [illegible] de armadilha para duelar com Ishizu.

Lute com Joey Wheeler
Derrote todos os lutadores do alinhamento 2 por 5 vezes cada um e tenha um card Jinzo na sua pasta [illegible] nenhum no deck.

Jogar [illegible] Joey Wheeler
Derrote Yami Marik 20 vezes e Joey Wheeler 10 vezes. Assim você libera Joey Wheeler. Ele tem magias que fazem diminuir o LP. Você não pode duelar com Joey tendo um card Jinzo no seu deck.

Lute [illegible] [illegible] Valentine
Derrote todos os lutadores do alinhamento 2 por 5 vezes cada um e tenha o card Harpie Lady na sua pasta mas nenhum Harpie's Feather Duster no seu deck.

Lute [illegible] Mako Tsunami
Derrote todos os lutadores do alinhamento 1 por 3 vezes cada um e abra pelo menos 5 vezes o Black Luster Soldier booster pack.

Lute [illegible] Marik Ishtar
Derrote cada um dos 5 Ghouls uma vez.

Lute com Maximillion Pegasus
Derrote todos os lutadores do alinhamento 2 por 5 vezes cada um e tenha pelo menos um Toon World, um Blue-Eyes Toon Dragon e um Toon Summoned Skull na pasta.

Lute [illegible] Rex Raptor
Derrote todos os lutadores do alinhamento 1 por 3 vezes cada um e abra pelo menos 5 vezes o Blue Eyes White Dragon booster pack.

Lute [illegible] Seto Kaiba
Derrote Ishizu Ishtar 10 vezes.

Lute com Shadi
Derrote Seto Kaiba 20 vezes.

Lute com Simon
Derrote todos os lutadores do alinhamento 5 por 15 vezes cada um. Duele também com Tea, Tristan ou Truesdale três vezes em seqüência [illegible] na quarta vez lutará com Simon.

Lute com Weevil Underwood
Derrote todos os lutadores do alinhamento 1 por 3 vezes cada um e abre pelo menos 5 vezes o Black Skull Dragon booster pack.

Lute [illegible] Yami Bakura
Derrote todos os lutadores do alinhamento 5 por 15 vezes cada um. Lute com Bakura três vezes em seqüência [illegible] na quarta vez libere Yami Bakura.

Lute com Yami Marik
Derrote todos os lutadores do alinhamento 5 por 15 vezes cada um. Lute com Marik três vezes em seqüência e na quarta vez libere Yami Marik.

Lute com Yami Yugi
Derrote todos os lutadores do alinhamento 5 por 15 vezes cada um. Lute com Yugi três vezes em seqüência e na quarta vez libere Yami Yugi.

Luta mais rápido
Segure L na tela de seleção de duelistas. Continue segurando L até que o duelo comece e a luta será muito mais rápida.

BALDUR'S GATE: [illegible] ALLIANCE

Extras
Complete o jogo com o guerreiro humano para liberar um guerreiro elfo.

[illegible]

SILENT SCOPE COMPLETE

Extras
Termine os jogos para liberar opções bônus.

[illegible] GAIDEN

Roupa alternativa
Termine o jogo na dificuldade Normal. Depois, segure L enquanto seleciona o New Game.

Espada de plasma
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Todos [illegible] vídeos
Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard.

Dificuldade Very Hard
Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard.

AUTO [illegible]

Circuito Tamiya Kagegawa
Complete a fase Final (sete corridas sem mountain passes). Haverá uma prova de carrinhos de controle remoto.

[illegible]

[illegible] BLAST: THE ENCOUNTER

Cheat Mode
Digite F9 durante o jogo e, depois, entre com os códigos a seguir.

Efeito	Código
Modo God	god
Seleção de fase	load level <1-45>
Todas [illegible] armas	allweapons
Munição infinita	allammo

[illegible] TOURNAMENT [illegible]

Cheat Mode
Digite a tecla Tab durante o botmatch para mostrar a tela de console. Entre com os seguintes códigos:

Efeito	Código
Munição total	allammo
Todas [illegible] armas	loaded
Energia ilimitada	god
Modo vôo	fly
Visão de terceira pessoa	behindview 1
Andar pelas paredes	ghost

[illegible] SIX 3: [illegible]

Cheat Mode
Digite a tecla ~ durante o jogo para mostrar o console. Depois, entre com os códigos [illegible] seguir para ativar os efeitos. Atenção: obedeça maiúsculas e minúsculas.

Efeito	Código
Libertar prisioneiros	rescueHostage
Desativar bombas	disarmbombs
Desativar fones	deactivateIODevice
Desativar regras de moralidade	disableMorality
Mostrar todas as rotas	All
Inimigos invencíveis	godterro
Inimigos [illegible] rendem	tSurrender
Todos são invencíveis	godall
Prisioneiros são invencíveis	godhostage
Modo invisível	playerInvisible
Matar todos inimigos	killpawns

VIETCONG: FIST ALPHA

Cheat [illegible]
Digite a tecla ~ durante o jogo para mostrar [illegible] tela de console. Digite giftfrompterodon para liberar o Cheat Mode. Depois, entre com os códigos a seguir para ativar as funções. Nota: muitas das dicas só podem ser usadas no modo de uma pessoa.

Efeito	Código
Restaurar energia	chtheal
Restaurar energia do time	chthealteam
Seleção de arma	chtweap <0-30>
Recarregar munição	chtammo
Pegar granadas	chtgrenades
Inimigos não te atingem	chtkostej
Acessar mapas	chtallqf
VC [illegible] NVA usam máscaras indígenas	chtcannibals
Visão de terceira pessoa: ligar/desligar	cht3pv <0 ou 1>
Mostrar/Esconder taxa de frame	showfps <0 ou 1>
Mostrar/Esconder estatísticas	showprof <0 ou 1>

PLAYSTATION 2

SONIC HEROES

Código de ativação 949037FC B5268958
Level máximo para todos os personagens
24103568 32B4C3DF

Challenge Mode - Time Chaotix

Egg Hawk: High Score 244C492E FAF30817
Egg Hawk: máximo de anel
24401938 BEF0012E
Egg Hawk: sem tempo 04D01128 36F0413C
04D01128 36F0613C
04D01129 36F0413C
Egg Hawk: Rank A 04501129 B6F0613C
Grand Metropolis: High Score
240C482E FA730897
Grand Metropolis: máximo de anel
24001838 BE7001AE
Grand Metropolis: sem tempo
04901028 367041BC
04901028 367061BC
04901029 367041BC
Grand Metropolis: Rank A
04101029 B67061BC
Ocean Palace: High Score
244C4A2E FAF30897
Ocean Palace: máximo de anel
24401A38 BEF001AE
Ocean Palace: sem tempo
04D01228 36F041BC
04D01228 36F061BC
04D01229 36F041BC
Ocean Palace: Rank A 04501229 B6F061BC
Seaside Hills: High Score
244C4B2E FA730817
Seaside Hills: máximo de anel
24401B38 BE70012E
Seaside Hills: sem tempo
04D01328 3670413C
04D01328 3670613C
04D01329 3670413C
Seaside Hills: Rank A 04501329 B670613C

Challenge Mode - Time Dark

Egg Hawk: High Score 244C4B2E FAF30817
Egg Hawk: máximo de anel
24401B38 BEF0012E
Egg Hawk: sem tempo 04D01328 36F0413C
04D01328 36F0613C
04D01329 36F0413C
Egg Hawk: Rank A 04501329 B6F0613C
Grand Metropolis: High Score
240C4A2E FA730897
Grand Metropolis: máximo de anel
24001A38 BE7001AE
Grand Metropolis: sem tempo
04901228 367041BC
04901228 367061BC
04901229 367041BC
Grand Metropolis: Rank A
04101229 B67061BC
Ocean Palace: High Score
244C492E FA730897
Ocean Palace: máximo de anel
24401938 BE7001AE
Ocean Palace: sem tempo
04D01128 367041BC
04D01128 367061BC
04D01129 367041BC
Ocean Palace: Rank A 04501129 B67061BC
Seaside Hills: High Score
244C482E FA730817
Seaside Hills: máximo de anel
24401838 BE70012E
Seaside Hills: sem tempo
04D01028 3670413C
04D01028 3670613C
04D01029 3670413C
Seaside Hills: Rank A 04501029 B670613C

Challenge Mode - Time Rose

Egg Hawk: High Score 244C4B2E FAF30897
Egg Hawk: máximo de anel
24401B38 BEF001AE
Egg Hawk: sem tempo 04D01328 36F041BC
04D01328 36F061BC
04D01329 36F041BC
Egg Hawk: Rank A 04501329 B6F061BC
Grand Metropolis: High Score
240C482E FA730817
Grand Metropolis: máximo de anel
24001838 BE70012E
Grand Metropolis: sem tempo
04901028 3670413C
04901028 3670613C
04901029 3670413C
Grand Metropolis: Rank A
04101029 B670613C
Ocean Palace: High Score
244C4A2E FAF30817
Ocean Palace: máximo de anel
24401A38 BEF0012E
Ocean Palace: sem tempo
04D01228 36F0413C
04D01228 36F0613C
04D01229 36F0413C
Ocean Palace: Rank A 04501229 B6F0613C
Seaside Hills: High Score
244C482E FA730897
Seaside Hills: máximo de anel
24401838 BE7001AE
Seaside Hills: sem tempo
04D01028 367041BC
04D01028 367061BC
04D01029 367041BC
Seaside Hills: Rank A 04501029 B67061BC

Challenge Mode - Time Sonic

Egg Hawk: High Score 244C482E FAF30887
Egg Hawk: máximo de anel
24401838 BEF0013E
Egg Hawk: sem tempo 04D01028 36F041AC
04D01028 36F061AC
04D01029 36F041AC
Grand Metropolis: High Score
240C4A2E FA730807
Grand Metropolis: máximo de anel
24401938 BEF001BE
Grand Metropolis: sem tempo
04901228 3670412C
04901228 3670612C
04901229 3670412C
Grand Metropolis: Rank A
04101229 B670612C
Ocean Palace: High Score
244C492E FA730807
Ocean Palace: máximo de anel
24401B38 BE7001BE
Ocean Palace: sem tempo
04D01128 3670412C
04D01128 3670612C
04D01129 3670412C
Ocean Palace: Rank A 04501129 B670612C
Seaside Hills: High Score
244C4A2E FA730887
Seaside Hills: sem tempo
04D01228 367041AC
04D01228 367061AC
04D01229 367041AC
Seaside Hills: Rank A 04501229 B67061AC

Códigos mistos

Desativar tempo 24913674 BDBCD549
Vôo infinito 249812AC B416C76D
Vidas infinitas 24009368 3A34C76B
Anéis infinitos 24009878 9AB4936F
Tema Blast infinito 249056E8 24B4D5EA

SIMS BUSTIN' OUT, THE

Código de ativação 94D4BEA2 9F369D52
Motivos sempre cheios 24810EBA 16B6D279
249914AE 1696D359
249914AE 9696D369
24C12CFA 1636C419
24D935EE 9E16C519
24D935E8 1E16C539
24D935E8 9E16C589
24C10EBA 16B6D249
24D116E8 06B5D718
24810DBA 16B6D2E9
249915AE 1E96D3F9
Infinite Cash 2451A6AA 9276C10B
2453A69E 9A74C02B 24DAF60A 1675C118
24D1BEA8 1357C139 24D13268 30B657E4

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Código de ativação 9481B8B2 7D3E8198
Energia infinita 24509708 3AFC5578
999 estátuas (necessário comprar algo primeiro) 2440B978 9A34870B
2440BC38 BAF417DB

NIGHTSHADE

Código de ativação 94C43BBE 19A6CEF8
24C1A6AA 1676C10B
24C3BEB0 175C802A
24D3A638 17748111
24D2A628 1674C13A
24C9BFAC 1A56C120
24DAF70A 1675C118
24D9F7BA 9257C939
249110E8 30F64120
100 combos em um golpe
24C09588 9A744589
Um golpe mata 241836A8 06F44128
Zero de Retries 249131B4 9FFC41A9
248239AA 82F408B1
Chakra infinito 24C9FEAE 1E578998
24C9B6BC 165681B9
Energia infinita 24C9BEBE 175681B8
24C9B6BA 965681A9
Ninjitsu infinito 2451B4A8 1674C11B
24D9B4AE 16568131
Shurikens infinitos 24D1B4A8 1E74C109
24D9B4AA 96568121
Tempo infinito 2441BCAE 9E74C18B
24C9BCAC 9B5681A8
24D3BC8E 9F568191
Seleção de fase/persongem
45701068 10F44568
398547EC 97AB91D0
Extras e galria 45701068 10E44578
3942D6E1 9BABB1E0

R-TYPE FINAL

Código de ativação 94809EE8 BCE65914
Galeria cheia 240F6F96 C90F8A73
Crédito infinito 24009768 1C34C3AA
Energia infinita 2450B568 3634437C
Vidas infinitas 2410976A 1434C398
Carregamento de tiro instantâneo
2480967A 16F006CC
Dose máxima 2497D6E8 42F1498C
Escore máximo 2404977E DD3DCB2A
Liberar naves 44129668 1634C1C8
59B5493C 272991D8
VS. AI Mode: jogador 1 com energia máxima
2494D5C8 62B548DC
VS. AI Mode: jogador 2 com energia máxima
24D4F188 6235581C

RISE TO HONOR

Código de ativação F450BE28 FA7C0516
Energia infinita 24C29CE8 82D553B9
Adrenalina e bloquio infinito
24D8B1E8 0474454A
Um golpe mata (use com a energia infinita)
245816A8 2474572C

MAFIA

Código de ativação 94D59EE6 B2EAC5A6
Munição infinita 24921AFC 9D70875D
Dano de carro infinito (só no modo Race)
249298FC 9FB4916D
Energia infinita (no carro)
24D23EBC 9DF405FD
Energia infinita (a pé) (Again Most Enemies)
24939488 06545599
Tempo infinito* 1 24D29BFC BDB491D9
(*) O tempo continuará correndo mas tempo é infinito.

LUPIN THE 3RD: TREASURE OF SORCERER KING

Código de ativação 94553DE4 3536C6CC
Munição infinita 2440382E BC7455BA

Dummy Dolls infinito	24003E2E BE74434A
Tempo infinito	24909068 3634C338
Energia infinita	2480B97A 3EB49598

GAMECUBE

NINJA

Código de ativação	EG3Q-QP3A-6Y1MH
	75TZ-9WH8-5DJKN
Energia infinita	GHK6-2Q6Q-UR0QJ
	E4ME-2DXT-3NMZF
Energia extra	WAY7-N0EH-TR0W9
	AMCK-Y418-QBFHE
Invencibilidade	QWJR-DZ6N-G41UM
	5B99-8TVN-BGREG
Infinite Lives	M4CE-CX87-B6HZ0
	ANWB-PTU8-HFYP9
Pontuação máxima	C7D6-R694-74QQ4
	6GUY-JAQJ-M589B
Dinheiro máximo	2VHF-WNXM-XTA7I
	8B9B-QURT-50QRZ
Dinheiro máximo no Bank	
	B5VM-AFKJ-VJUZH
	CA2W-K5ED-ZKAXZ
Muitas mortes (Kills para melhorar	
a espada)	AY41-PZG2-34UTT
	01W6-5CA6-PAMDJ

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Código de ativação	RHH3-9QTT-JMJRR
QF22-VQHG-H9Y7Y	XVMP-5J9F-DRCGW
QQDQ-GYCZ-M6J57	P090-GHTX-JM7WU
TDD6-H577-45Y8N	57D2-FUGK-2KWMU
NR2N-90QW-52Z4G	2P89-J13Q-MZ0UM
YDRG-54EX-6VQDU	AYCU-ZXFD-G8E9V
Liberar/complatar missões	
3AXN-V5DG-FP8NH	5BT4-TXVB-39F7X
4FE1-ZT7I-CHGDT	YM0Y-MR1G-53ZGH
Energia infinita	ZPY6-73N9-9TWXJ
MHQV-R2B7-7KXFI	RW77-E4IN-C5K7Z
Munição infinita	X1Z1-89KM-NFRE4
MHQV-R2B7-7KXFI	8M95-GN3W-VR0QQ
Liberar personagens/mapas de multijogador	
2HQ3-T4YK-8WUV2	MHQV-R2B7-7KXFI
MXEU-NU0Z-EN7MF	
Mesmo personagem no modo cooperativo	
90ZT-TPH4-3IFYJ	MHQV-R2B7-7KXFI
2BKC-GUAH-50A20	
Energia infinita (no carro)	
DZGF-VTQN-3Y5PQ	RYTK-P5QN-7MZ3F
DPUE-04E4-40XKP	
Misseis infinitos (no carro)	J864-17XY-3K20X
RYTK-P5QN-7MZ3F	XNA4-9KMR-9DD4F

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Código de ativação	KN3M-R218-UGQRG
	BN62-9CVT-QYG1C
Energia infinita	KDQG-0J0J-MYHGX
	WWM2-87ZU-MYH7Y
	R3C3-2YKK-BJPWM
Liberar minigame Pitfall	6VW3-081G-68UVA
	B9TX-YJ1D-JNFAN
Liberar minigame Pitfall 2	
	HK5Z-UX4M-1BHA6
	BC83-BJVW-AWQWV
Escolha de gravidade	
Sem gravidade (só objetos)	
	3WFM-374Y-K63XH
	KP8B-V6WX-12DQC
Baixa gravidade Gravity (só objetos)	
	ABEV-FRCJ-Q9AFC
	C7XN-PYWB-05BB7
Escolha de persongens	
Jogor com Nicole	MC02-JAJH-501D1
	YQHN-D9N1-QYYFX
Jogar com um nativo	CTQF-6ZNJ-U8GA0
	4Q9N-HNN6-6JU8M
Jogar com Pitfall Harry	GHGR-A57X-B0N7R
	ARNA-7CHT-FB1M4
Escolha de velocidade	
Slow Motion	W89J-63XA-R6GD5
	RHDX-C7Y1-3D982
Modo Hyper	GAHA-1AFK-12QVB
	RETM-D9QC-5BB98

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Código de ativação	9KVB-ZP5Q-ABK5Q
	Z74N-R1W2-YB23P
Energia infinita: Glitch	6E4D-K1CZ-WDEU9
	Z9GB-V7Z3-EBVD3
	F5MP-4PH8-9PADH
Energia infinita: Rat Vehicles	
	NJJU-8CTM-GWGER
	703M-5KYQ-NCY52
	MUTJ-25UX-03KEM
Laser não interrompe	A06R-HYZK-AWDVJ
	89EK-NGUW-R774R
Munição infinita: todas as armas	
	EF5P-G08H-Y5TVI
	KQ4C-CV6U-GUJ15
	VYYZ-PE6P-UVGVC
Máximo de Washers	FJDY-VQM0-TU97R
	VC6M-0FKY-4JAUD
Complete Level For 100 Chips	
	UCFQ-P522-2KZNC
	BBFD-KGW3-F9RMV
Supersalto	DRWM-JZ68-N5FGA
	32PV-H3F9-EW2XK
Infinite Time: Timed Missions	
	08W6-N29C-ZCP96
	50BX-00WX-D463F
	T9WF-P1CC-PK4JK
Lasers rápidos (todos)	ACD6-18CH-BA08W
	DMH0-JPQJ-NU7VW
	ZUD9-6TVT-YK708
	8W99-CCB3-B1G8U
	NM5B-U2PP-7TUXD

PRINCE OF PERSIA

Código de ativação	FCFU-13RX-7NGQN
	D20H-UTT4-K4UTQ
	5GWN-K7M8-BR6CU
	BBQE-PJH8-KA4UF
	D4F8-2JXT-JG522
	PJWJ-NUDZ-3N1FR
	X05B-0TD1-BVWT1
	9C14-CB4T-DEQHG
	72MJ-ZT84-712N6
Energia infinita	AHBU-JXM7-10YUD
	XAP3-K86E-HUN0M
	TTRA-H5D0-H3B3Q
	RV9X-3BXF-6PF6C
Invencibilidade	HE9E-D5X2-YAUQG
	PAG1-X1DR-N064D
Ganho rápido de areia	8X12-ZQKH-NNU95
	V205-0PKB-6DRDM
	ZU54-VGBQ-KUQ5N
Tanque de areia infinito	HFE8-HR6F-37A85
	4CTE-FGEJ-QZD51
Ganho rápido de barra Power	
	00GQ-QN90-BGK0T
	MXJZ-BBVX-9K09Q
Barra Power infinito	BYF9-H9XP-PB8E5
	Z34A-1Q3Y-A162E
Energia infinita: Farah	32WG-BVYG-1E9JK
	7KB6-VCUZ-RG0Q0
	1VPR-ZKWT-WCB0R
Librar Prince of Persia original	
	0MQZ-RDEX-XX06E
	ANZA-JK65-3KCJ6
Códigos para Prince of Persia original	
Energia infinita	77RU-B112-X3ZH3
	51P1-QJ6W-TE85U
	8EKW-E5D1-J5BZ7
	4ZJT-Q3UG-MFN7G
Começar com energia máxima	
	T4J4-85D4-390BZ
	51P1-QJ6W-TE85U
	ZTW5-2C6K-WXJ2D
	DHW1-PMHE-8RTTA
Infinite Time	6MZQ-F53C-8BGAF
NV32-7V5T-7MHXK	V6EE-U7CW-ZCE9U
Inimigos morrem na hora	
HG00-FXVK-AEEGP	NV32-7V5T-7MHXK
93UE-2P6Z-KCK34	
Sobreviver a grandes quedas	
M43D-1337-FCDD6	NV32-7V5T-7MHXK
1IKE-AUW7-U21BU	
Ter a espada	8FRE-PB5Q-UVU27
NV32-7V5T-7MHXK	T7Z4-Z1UJ-1DU9R
Começar na fase 2	
V1MC-2X1N-J3UEJ	51P1-QJ6W-TE85U
922T-RUHX-8FHM7	HKCU-6HK5-D1E5X
Começar na fase 3	
7TMU-NP1K-BKDBW	51P1-QJ6W-TE85U
CWPU-WUGE-FE1BA	FDJ5-V5A1-CTYHN
Começar na fase 4	
ZAP3-PUXB-U14D1	51P1-QJ6W-TE85U
57T5-4PN1-NGXPU	5MQP-N426-A0JYQ
Começar na fase 5	
0B1X-CQR9-73N1K	51P1-QJ6W-TE85U
JJYT-N7B4-98VDT	JBQD-HMM0-QGAG0
Começar na fase 6	
96GU-8AQK-K50AU	51P1-QJ6W-TE85U
JX44-7YBH-6BHUY	XQ7B-U707-CED1H
Começar na fase 7	
6034-XB96-JVFTD	51P1-QJ6W-TE85U
D479-0DMA-5PDQJ	RNHF-2NH7-3GZX3
Começar na fase 8	
JHX8-BCC0-7K62Z	51P1-QJ6W-TE85U
5R08-4VAD-BU9ZY	CFQJ-27QR-29KJR
Começar na fase 9	ZBNX-9CG3-5Q3TB
	51P1-QJ6W-TE85U
	91V6-C9PQ-UHHKV
	MXG2-5UMU-H9KGR
Começar na fase 10	HQVN-8VTV-N2YCN
	51P1-QJ6W-TE85U
	VU5R-WPAM-23TX8
	WXVR-0WM7-CT4P5
Começar na fase 11	
X4KZ-8FYU-HKBTM	51P1-QJ6W-TE85U
4ZQU-N4B8-C86EP	9Y1Z-HBKV-X1E11
Começar na fase 12 ato 1	
NVV3-UUVV-0F601	51P1-QJ6W-TE85U
E55E-2YR3-89HPT	UDVY-031Z-Z0UEG
Começar na fase 12 ato 2	
X5QG-U4G2-1YK85	51P1-QJ6W-TE85U
Y1B7-MDD6-6FPUP	T711-JT9J-8U9NF
Começar na fase 12 ato 3	
KMV7-11F5-4TYQV	51P1-QJ6W-TE85U
G9Y8-VHUB-8PF3V	NC37-M3YV-V297Y

GLADIUS

Código de ativação	8WYA-2Q31-7FVW6
	FZRJ-T0XM-421JU
Muito dinheiro	
9RAJ-XPMZ-Q5WTQ	ERAF-MZBY-5CBXM
8WQR-5X6D-MY4JV	M749-74QD-UK2D1
Z8GB-XMD2-ZFW93	F29Q-DZ0X-07ZDC
J106-YPDR-CXE11	ZBJ3-HFG0-KEUGI
Opções de Debug Options	
(pause na batalha)	PB9A-RY4Q-XBQ77
	8CNF-4J0Z-ZTH90
Ligar Debug de animação (Start + cima)	
	NHFQ-ZVFV-NV7MM
	71PA-JEFX-KPJZB
	QFCJ-NJD1-1ZWHA
Desligar Debug de animação (Start+ baixo)	
	4F7J-W1BZ-XFZZ6
	MC8K-8AQW-BRUKW
	480K-VR3U-T3Z8D
Desligar indicadores (Start + esquerda)	
	XRBE-E9FE-ZFMP0
	8FQ8-F5HD-9UT6Z
	38A3-Y5QC-2RXNZ
Ligar indicadores (Start + direita)	
	7BNA-24YD-W011T
	03NC-CK6Q-JH928
	38A3-Y5QC-2RXNZ

PACMAN WORLD 2

Código de ativação	4DWD-5R7Y-7F19P
	9PNH-DHU3-G951C
Pacman poderoso	RBQP-J5W3-73FXF
	3J36-FGFN-WAD8Z
Vidas infinitas	0HCN-4PX6-E0VGW
	NCYY-9BP9-BND11
Moedas infinitas	CCJM-J7U6-9XM6Y
	WGGF-TMWH-NKNKN
Pontuação alta	MJR8-4D11-8QWJ4
	ZZP1-2YEJ-2BUY7
Máximo de cerejas	1WN5-QKT8-0ECPF
	A3NU-ZXHG-KZ9TB
Máximo de morangos	P382-2PW6-MCJ8E
	VFAM-P7YD-JXA5G
Máximo de laranjas	VYMW-YTW5-FTFTW
	R5PM-787J-R09BW
Máximo de maçãs vermelhas	
UV35-21CK-EACJ1	6W26-JE3G-1AT74
Máximo de maçãs verdes	
3M9V-EDTH-MQZ53	24AD-A84F-Q4A74
Máximo de navios	N1V2-K85E-H703G
	HC3A-3D4U-WD40A
Energia infinita	PKEZ-41FT-7GCW3
	HQ4X-8DQ1-KVXZA
999 pontinhos Pac	63X5-5GZV-URX32
	2DKB-CH08-03DY6

Onimusha Demon Siege

Por Lord Mathias

Para quem não se lembra, **Onimusha** foi o primeiro jogo do PS2 a vender mais de 1 milhão de cópias. Influenciado pelo cineasta Akira Kurosawa, a abertura do primeiro **Onimusha** ganhou prêmio na Siggraph 2000. Agora, com o mesmo grandiosismo que norteia a série, **Onimusha 3** vem com um salto de qualidade. A tradição de usar atores continua: os dois personagens principais, Samanosuke e Jacques são "interpretados" pelo taiwanês Takeshi Kanashiro e o francês Jean Reno. A abertura continua um primor de técnica e qualidade artística. Mas o que mais impressiona é a tecnologia empregada durante o jogo. Pela primeira vez, os cenários são totalmente em 3D. Isso permitiu melhor trabalho de câmera. Para não sobrecarregar o processador, quando os personagens estão mais ao fundo, são substituídos por modelos mais simples. Com isso foi possível fazer cenas de batalha do tipo exército versus exército sem que ficasse muito lento. A coloração da luz do sol são baseadas em leis físicas reais e há muitos efeitos como a distorção do ar quando um jato é acionado. O jogo é uma espécie de **Resident Evil** com temática do Japão feudal. Só que desta vez, os dois personagens vão trocar de épocas. Samanosuke vai para a França de 2004 enquanto Jacques segue para o ano de 1582. E a ação corre solto. O samurai é um mestre das espadas enquanto o militar francês luta com um chicote. E tem também uma terceira personagem, Michelle, namorada de Jacques, que usa armas de fogo. Chega de conversa, o negócio é conferir com os próprios olhos esse supergame da Capcom!

Onimusha 3 Demon Siege

Capcom
Ação/Adventure
1 jogador

93

Controle 9.0

Os controles são muito bons mas quando tem muitos inimigos na tela fica difícil marcar um específico.

Diversão 9.0

A história é interessante, tem muitos desafios e um monte de minigames.

Gráfico 10

As texturas até são um pouco grosseiras mas os efeitos gráficos são espetaculares. Fora o CG, que é um show.

Som 9.0

Trilha sonora grandiosa e efeitos sonoros super refinados. Excelente.

Conclusão Final - Por Komikoze

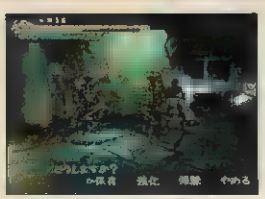
Apesar de o pessoal da Capcom terem se esforçado no realismo, o sangue não ficou muito bom. A parte de adventure é meio óbvio. Mas não deixa de ser um jogão.

Controles

□ - *espadada (mantenha pressionado para desferir um ataque carregado);*
X - suga almas; △ *- especial;* *Start - menu de itens.*
○ *- ação (conversar; abrir baú, verificar objetos etc);*
R1 - marca o inimigo (Lock On); *R2 - giro de 180 graus;*
R3 - transformação Onimusha (necessário ter 5 almas roxas;
L1 - defesa; *L2 (1 segundo) - mostrar mapa.*

Durante o Lock On

Toque no direcional - desvio; *Trás + □ - chute;*
Direcional R3 - troca de inimigo marcado; *Frente + □ - espetada;*
□ carregado - Samanosuke realiza um ataque diferente; Jacques prende o inimigo;
○ - Samanosuke atira flecha (segure círculo para mirar os inimigos em terra); Jacques se pendura nos Vaga-lumes, atira objetos grandes como pedras e realiza ataque alto.



Dispositivos de Save

Os dispositivos azuis servem para salvar o jogo. A segunda opção permite usar a barra vermelha e colocar experiência nas armas, afim de torná-las mais forte. Além disso pode-se fortalecer sua armadura e a luva. A luva permite carregar os golpes mais fortemente. A terceira opção é para realizar treinamentos. Pegando os pergaminhos roxos (manuais de treinamento) mais opções são colocadas no menu. Ao terminar um treino ganha-se itens bons.

Lista de treinamento

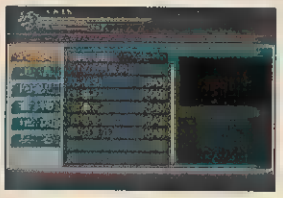
Samanosuke

Defesa - defenda os golpes e sugue as almas.
Lock On - marque os inimigos e ataque por trás.
Flecha - acerte a flecha.
Golpe carregado - acerte os golpes carregados.
Issen após defesa - realize uma defesa plena (defenda no instante do impacto do ataque inimigo). Assim aparece um círculo branco por um instante. Aperte □ para dar o Issen, um contra-ataque que causa um golpe.
Issen - pressione □ no momento do impacto do golpe inimigo. Use o desvio para esquivar do golpe e ataque. É um treino bem difícil.
Issen múltiplo - depois de realizar um Issen, pressione □ no momento do acerto do golpe. Assim, você poderá realizar um Issen várias vezes numa só tacada. Comece com um Issen após defesa para facilitar.
10 Hit Combo - marque o inimigo, coloque frente + □ no instante do acerto pressione □. Assim, pode-se realizar o combo até 10 acertos. Quando enfrentar dois inimigos use o chute para derrubar um deles para fazer o combo no outro.

Jacques

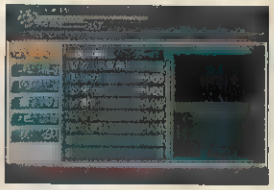
Defesa - igual a Samanosuke.
Lock On - igual a Samanosuke.
Prender o inimigo - acerte a flecha.
Prender o inimigos e golpe especial - acerte os golpes carregados.
Issen após defesa - igual a Samanosuke.
Issen - igual a Samanosuke.
Issen múltiplo - igual a Samanosuke.

Menu



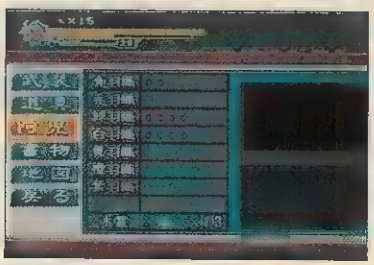
Armas: permite trocar de arma e de flecha;
Itens: usa ■ objetos;
Roupas de Ako: veja seção correspondente;
Documentos: permite ver os pergaminhos ■ ■ manuais de treinamento;
Mapa: permite ver ■ mapas; *Voltar:* retorna ao jogo.

Almas



Matando ■ inimigos, eles liberam almas. Tem espíritos em alguns objetos também. Quando mais sugar numa só tacada maior é ■ bônus. Se sugar 200 (aparece em amarelo no medidor), ganha-se um bônus de 1000 (inscrição em vermelho).
Cada cor de alma representa uma energia:
Amarela: vida;
Azul: especial;
Vermelha: experiência;
Roxa: energia Onimusha (com 5 pode-se transformar).

Roupas de Ako



As roupas de Ako possuem funções especiais. Todos estão ■■ baús durante o jogo ■■■ a preta, que se ganha ao terminar ■ treinamento Issen. Cada roupa necessita de ■■■ certa quantidade de símbolos verdes para serem liberadas.
Azul: permite sugar ■■ almas mais rápido;
Vermelha: todas ■■ almas se tornam vermelhas;
Branca: se ficar parado, sua vida começa ■ encher (pressione Círculo e rode o direcional R3 para aumentar ■ velocidade);
Verde: suga alma de inimigos vivos. Pressione X perto de um oponente;
Amarela: a cada golpe o inimigo libera alma;
Laranja: permite ver a energia do inimigo ■ saber ■ tempo do Issen;
Roxa: reduz a quantidade de barra azul necessária para usar ■ especial;
Preta: todo ataque se torna um Issen mas gasta vida.

Para melhorar o rank

Para aumentar o rank mate muitos inimigos, pegue muitas almas e faça muitos Issens. Tempo e número de ■■■ não influenciam no rank.

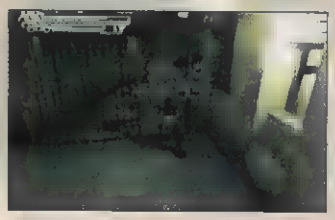
Templo Hon Noh Ji - Passado

01 - Tente fazer Issen múltiplos nos soldados. Use ■ flecha contra ■■ arqueiros para que eles não o incomodem. Siga para as escadarias do templo. Tem um baú atrás das escadas. Tem ■■ mapas num dos baús. Perto do Save tem uma fonte de almas azuis. Use ■■ especiais para detonar ■■ inimigos por perto

02 - Dentro do templo, enfrente Ranmaru Mori. Use a repulsa ■ mande ver Issen nele. Ou use combos simples. É fácil

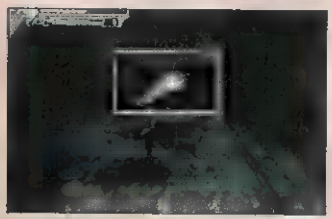
Ruas de Paris - Presente

■■ - Limpe a área com Jacques. Depois, Samanosuke aparece. A caixa perto do Save pode ■■ quebrado. Siga para o fim da rua e desça ■■ escadas

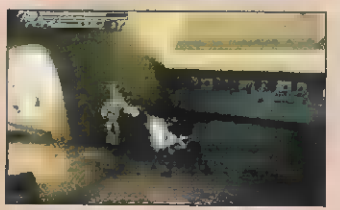


04 - Quebre a caixa para prosseguir e vá para ■ praça do Arco do Triunfo

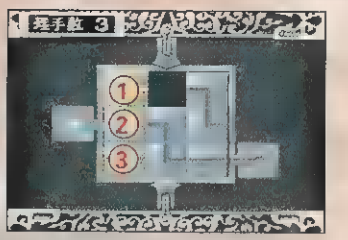
05 - Use a flecha para derrubar os inimigos aéreos. Vasculhe ■ área ■ procura de itens. Tem uma mapa ■ algumas flechas. Verifique os pedestais com fogo. Uma passagem abrirá ■ Samanosuke vai ganhar a espada Tensouba (elemento céu). Depois do filme derrote alguns monstros. Mais uma demonstração



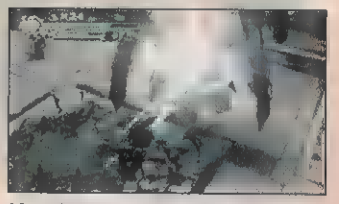
06 - Entre ■■ porta azul e pegue a chave. Ela abre a porta de cima



07 - Nesta parte tem mais inimigos e uma estátua que contém almas. Sugue-as

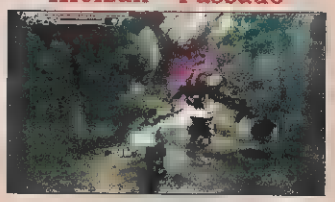


■ - Baú com quebra-cabeças. Item: HP Max. Os números indicam a ordem ■ o local que se deve apertar o botão e fazer ■ peça se mover

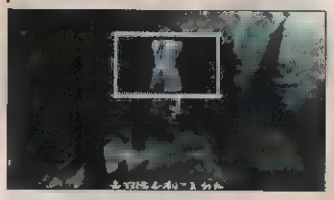


09 - Chefe: Brainstan. Todos os ataques podem ser defendidos menos os mísseis. Use especiais, transformação Onimusha ou combos, o que estiver à mão. Detonando as placas dos braços faz liberar almas

Hieizan - Passado



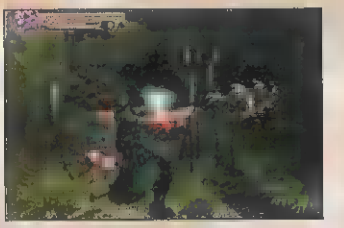
10 - Com Jacques, avance. Depois de ganhar as luvas Oni, detone ■ monstro. Use ■ golpe carregado para prendê-lo e mande tiros



11 - Nesta área pegue a roupa azul de Ako. Nesta parte ainda tem os símbolos verdes e um manual de treinamento. Siga para as escadarias

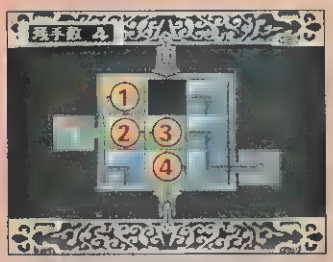
12 - Depois do demo, siga para o penhasco e abra o baú. Use o vaga-lume para subir o penhasco. Quebre a caixa e libere mais três vaga-lumes. Perto do Buda tem um mapa, um documento, um vaga-lume e um símbolo esférico. Ako pode pegar um baú na cachoeira

Onimusha 鬼武者 Demon Siege



13 - Use o símbolo esférico na construção perto das escadas e ganhe a Enjaken (elemento fogo). Com ele, Jacques pode cortar as plantas. Volte o caminho ■ corte ■ plantas. No fundo tem um baú com uma chave. Na área onde pegou a roupa azul de Ako tem um inimigo voador com um vaga-lume. Derrote-o ■ use ■ inseto para subir no telhado. Pegue uma Soul Max

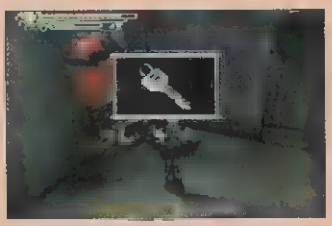
14 - Use ■ chave nesta porta. Use ■ vaga-lume para subir e pegar itens



15 - Baú com quebra-cabeças. Item: HP Max

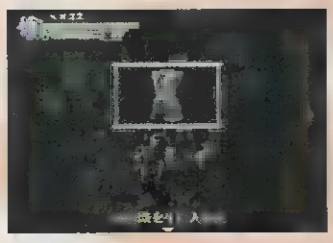
16 - Derrote o chefe. Use especiais, transformação Onimusha, combos ■ Issen. Quando ele perder o escudo ele poderá usar ataques indefensáveis. Use ■ vaga-lume para fugir

Esgoto - Presente



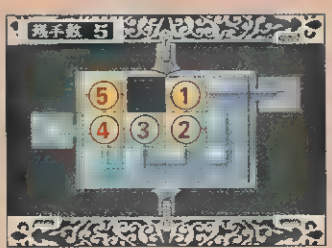
17 - Siga Michelle e pegue ■ chave. Use-a ■ porta vermelha. Siga em frente e entre na porta a esquerda. Michelle vai ligar os geradores. Pegue o memorando

18 - Siga para o corredor e aperte ■ botão vermelho. Atravesse a ponte e pegue o mapa na baú. Entre na porta



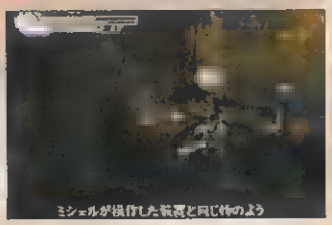
19 - Vasculhe o local a procura de itens. Os mais importantes são a roupa vermelha de Ako, três símbolos verdes e ■ manual de treinamento

20 - Eis a senha da porta. Os números se referem, respectivamente, à quantidades de cadeiras, aparelhos de som e monitores da primeira sala do esgoto

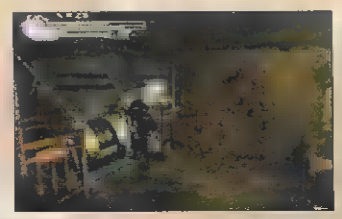


21 - Baú com quebra-cabeças. Item: Soul Max

22 - Desça pelos esgotos e pegue a manivela de ferro. Tem um baú de Ako também. Volte o caminho e use ■ manivela na máquina na parte alta, onde pegou o manual de treinamento. Com isso o portão de ferro vai abrir. Ligue os geradores



23 - Aperte o botão para baixar a ponte

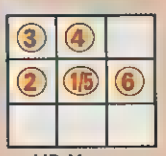


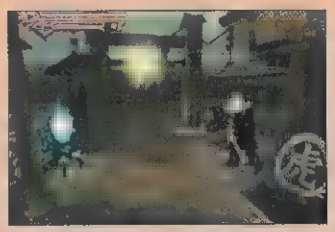
24 - Subindo a escada, chegue aqui. Dê uma espadada para cortar a corrente. Empurre ■ esfera de ferro até ■ final e ganhe um item. Na parte final, derrube o inimigo com a flecha para ganhar um símbolo verde. Depois do demo pegue a cheve

25 - Use a chave ■ baú e ganhe a HP Max. Saia do esgoto

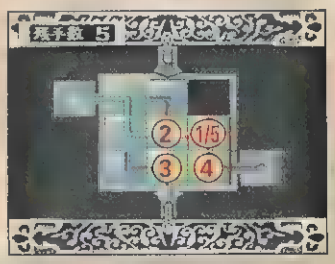
Porto de Sakai - Passado

26 - Dentro do depósito, perto do porto, onde tem caixas impedindo a passagem, tem um baú com quebra-cabeças. Item: HP Max

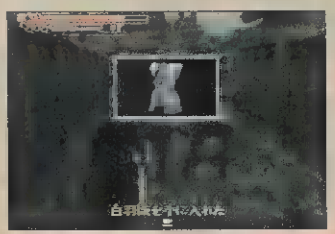




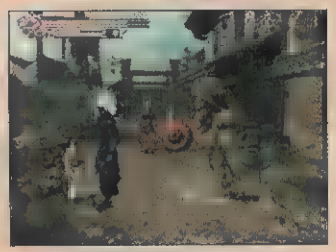
27 - Em frente ■ esta loja, detone os bonecos de tigre para ganhar itens. Na caixa tem um vaga-lume. Suba na torre ■ pegue itens. COm ■ vaga-lume, vá para a praia



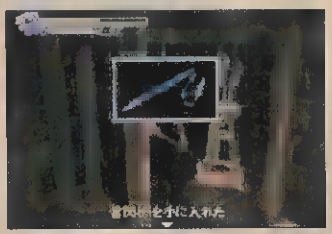
28 - Baú com quebra-cabeças. Item: Soul Max



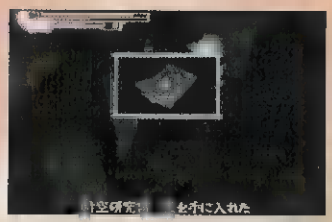
29 - Entre na loja, recolha os itens, saia pelos fundo e pegue ■ roupa branca de Ako. Volte e fale com o dono



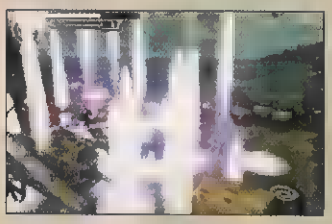
30 - Fale com o garoto. Vá para a barraca de melancia e troque o relógio de pulso pela fruta. Volte ao garoto ■ entregue ■ melancia. Verifique ▫ vaso e use o vaga-lume. Na parte de cima da loja pegue a chave. Vá para ■ casa do ferreiro e use a chave



31 - Verifique ■ construção e ganhe a Raisensou (elemento trovão). Lá fora tem um manual de treinamento

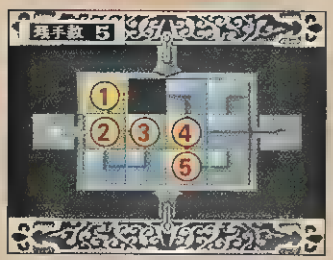


32 - Vá para ■ porto e abra ■ porta trancada ■ magia. Pegue ■ itens e saia do depósito. Vá para o local onde está atracado o navio. Um inimigo detona as caixas

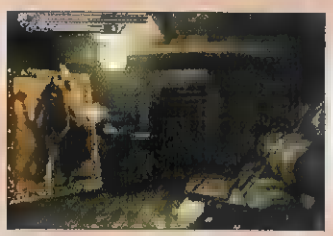


33 - Derrote Heihachi. Deixe Samanosuke ir pra cima dele enquanto Jacques ataca com especiais ■ golpes carregados por trás

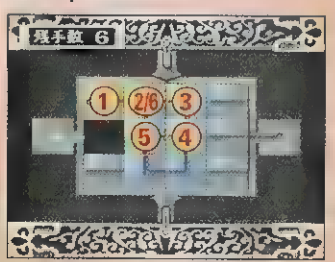
Navio - Passado



34 - Detone as caixas e revele vaga-lumes. Suba ao mastro ■ abra ■ baú com quebra-cabeça. Item: HP Max

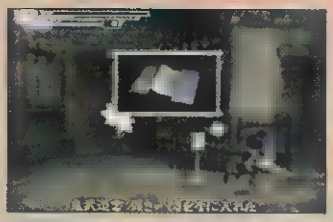


35 - Dentro do navio, golpeie ■ quadro para revelar um baú. De dentro irá sair ■ anão. Derrote-o para pegar uma chave. Use a para abrir a porta da cabine

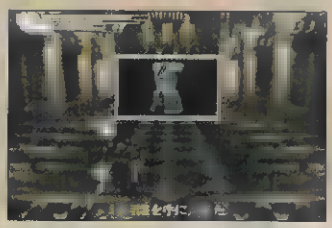


36 - Baú com quebra-cabeça. Item: Ressurection Plate. Depois verifique o leme e saia da sala

Catedral de Notre Dame - Presente

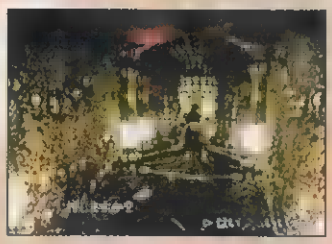


37 - Recolha os itens como o manual de treinamento. A ■ espada amarela deve estar no nível 2 para passar pela porta. Mate alguns inimigos ■ ainda estiver no nível 1

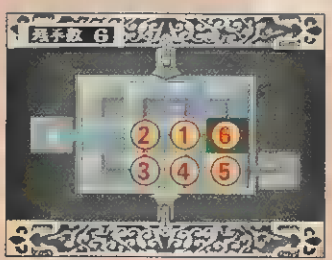


38 - Entre ■ cadeiras tem a roupa verde de Ako. Detone o vaso perto do pedestal para revelar um detalhe vermelho. Verifique e libere uma passagem secreta

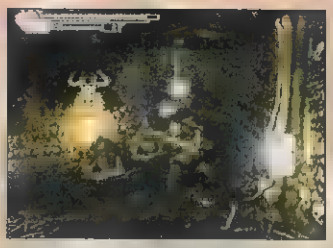
39 - Dentro, detone ■ bolsas com ■ flecha



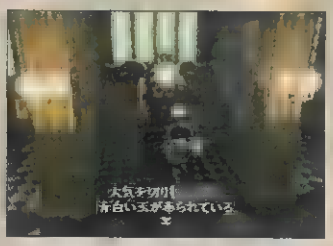
40 - No corredor circular com lâminas, tem uma passagem com um interruptor para parar ■ sistema e abrir a porta. Aperte-o



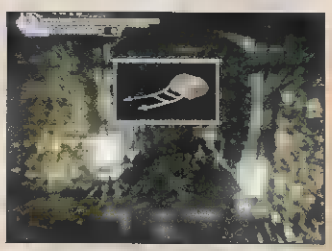
41 - Baú com quebra-cabeça. Item: Soul Max. Vá pela porta



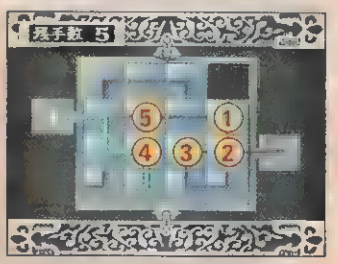
42 - Golpeie o ponto amarelo ■ revele o selo negro. Por perto, tem bolsas no teto e itens como ■ mapa. Volte para a catedral



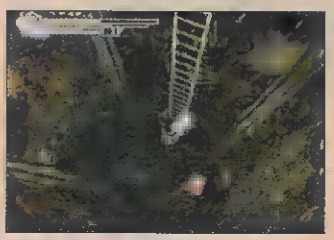
43 - Vá para a estátua da virgem com um dos quadrantes acesos. Sugue a névoa negra. Depois siga para a estátua com dois quadrantes ■ sugue a névoa. Faça isso com ■ quatro estátuas para fazer revelar uma ■ ■ boca da estátua do animal. Pegue ■ Kuugatou (elemento ar)



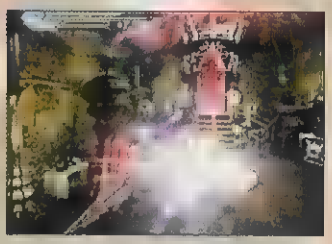
44 - Com a nova ■ supere o selo azul da porta. No corredor circular tem uma escada de cordas e...



45 - um baú com quebra-cabeça. Item: Ressurection Idol

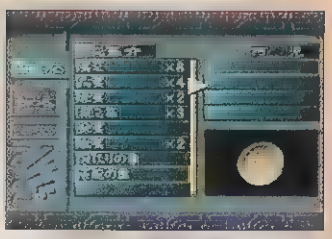


46 - Use ■ escada no beco com um buraco bem fundo. Pegue a caveira de ouro. Volte para o corredor circular ■ coloque o objeto dourado ■ porta. Prossiga



47 - Derrote ■ dupla de chefes. Alinhe-os ■ mande um especial para pegar os dois de uma vez. Repita para detonar. Pegue ■ itens e entre no dispositivo vermelho

Templo Submarino - Passado ■ Presente

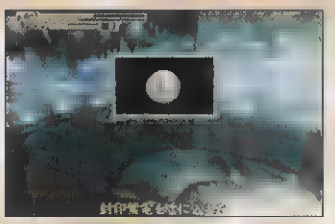


48 - Samanosuke: no navio tem um item. Volte e pegue, no pilar amarelo, o emblema amarelo. Use ■ dispositivo roxo e transfira ■ item para Jacques

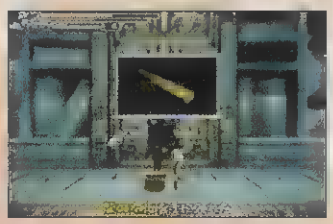
49 - Jacques: coloque o emblema ■ pilar. Entre na porta amarela. Pegue ■ placa de pedra, um manual de treinamento ■ um documento. Vai rolar um demo

■ - Jacques: entre na porta e suba pelo elevador. Detone os inimigos e use o bloco de pedra na prateleira. Troque ■ ordem das placas como mostra ■ foto. Use a passagem ■ encontrará um porta com o selo da terra. No corredor a direita tem um vaga-lume e a esquerda tem ■ personagem que leva à dimensão do mal

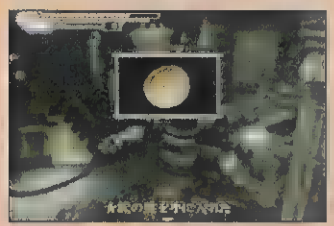
Onimusha 鬼武者 Demon Siege



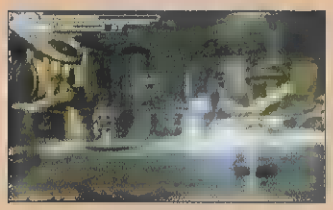
51 - Jacques: no andar mais de baixo da dimensão consiga a esfera do trovão roxo. Esse item se transforma numa ▪ quando jogar um segundo New Game



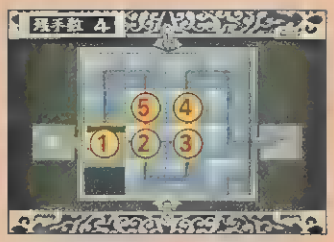
52 - Jacques: volte o caminho e use o vaga-lume para subir na parte superior. Pegue o chifre do dragão. Use o elevador, saia da sala e use ▪ chifre no símbolo do dragão na parede. A água vai recuar. Volte o controle para Samanosuke



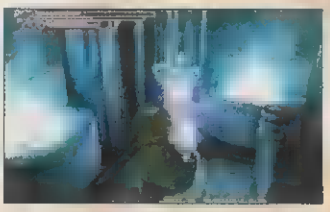
53 - Samanosuke: entre pela porta amarela ▪ pegue ▪ emblema azul



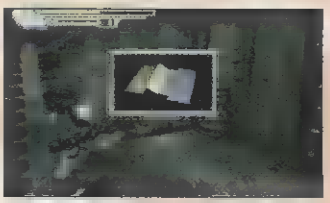
54 - Samanosuke: mais uma vez, derrote Ranmaru. Venha com energia ▪ especiais cheios. Defenda suas investidas ▪ tente dar Issen. Quando ele tentar sugar almas, mande ver um ataque forte. Entregue o emblema azul para Jacques



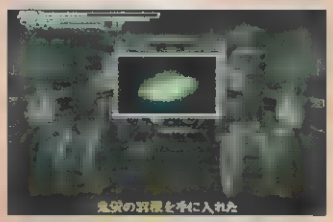
55 - Jaques: coloque o emblema no pilar azul. Entre pela porta azul, use a escada e chegue a plataforma superior da área do navio. Ali tem um baú com quebra-cabeça. Item: Soul Max. Mais para frente tem vaga-lumes



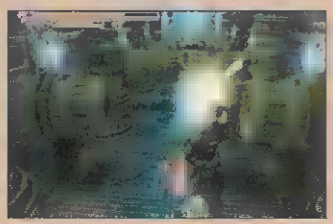
56 - Jacques: pegue a arma Hyousaikyu (elemento gelo). Abra ▪ porta com o selo roxo. Descendo pelo elevador, acha-se flechas especiais. Volte para a área principal pelos vaga-lumes do navio ▪ entregue o controle a Samanosuke



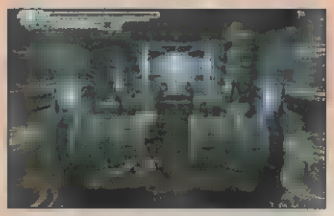
57 - Samanosuke: passe pela porta azul e fuja da inundação. Na sala, pegue o manual de treinamento e o mapa



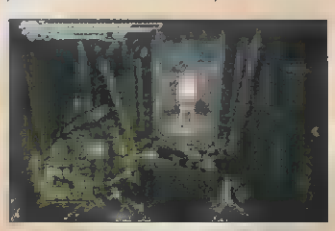
58 - Samanosuke: pela porta que tinha o selo roxo, entre ▪ sala das máquinas e pegue as asas do vaga-lume. Na plataforma superior da área do navio, quebre as caixas e pegue o chifre do dragão. Use o item no símbolo do dragão na parede para poder retornar. Transfira as asas do vaga-lume para Jacques



59 - Jacques: use ▪ rota do navio para chegar na porta do selo roxo. Use ▪ ▪ no vaga-lume e atravesse ▪ máquinas. Pegue o cristal ▪ entregue-o ▪ Samanosuke

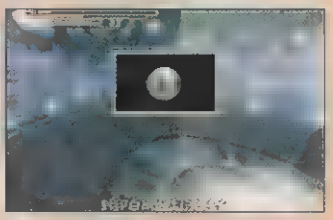


60 - Samanosuke: sugue ▪ névoa negra e passe pela porta azul. Coloque o cristal no mesmo local em que Jacques ▪ retirou. As máquinas vão começar a funcionar. Passe com cuidado pelas prensas e use ▪ elevador para descer



61 - Samanosuke: quebre as caixas e verifique a luz vermelha. Consiga ▪ Jigoufu (elemento terra)

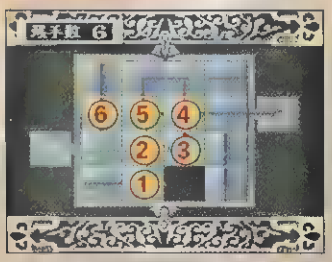
62 - Samanosuke: vá para a porta amarela e suba pelo elevador



63 - Samanosuke: no mesmo local está o carinha que o leva à dimensão do mal. No andar mais abaixo tem ▪ esfera do vento branco. Ele vira uma arma num segundo New Game

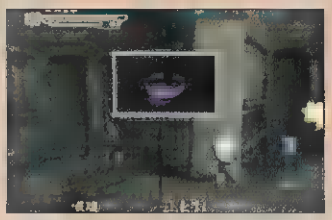
64 - Samanosuke: passe pela porta com o selo vermelho e pegue um pergaminho, a roupa amarela de Ako e ▪ emblema vermelho. Entregue-o ▪ Jacques

65 - Jacques: use o emblema ▪ abra ▪ porta vermelha. Enfrente a besta de duas cabeças, Gartrude. Tenha tudo cheio, ▪ especiais de todas as armas e a transformação Onimusha. Quando ele atacar, use os vagalumes e esquive de seus ataques. Tente quebrar as armaduras do bicho. Fuja da inundação ▪ pegue o trem

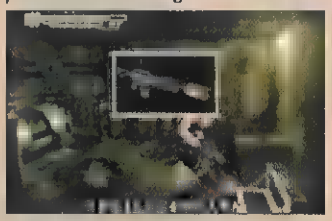


66 - Samanosuke: entre pela porta vermelha e abra o baú com quebra-cabeças. Item: HP Max. Vá até ▪ fim para terminar o cenário

Catedral de Notre Dame - Presente



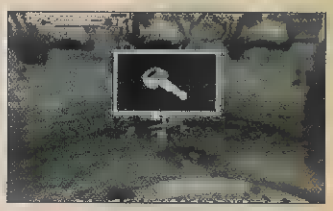
67 - Avance para a catedral e veja os inimigos derrubarem uma grade. Mate todos ▪ pegue o bracelete. Ele permite Michelle sugar almas



68 - Retorne ao esgoto e volte o caminho. Pela passagem comprida tem uma escada para subir. Voltando mais ainda, na sala em que Samanosuke cortou a corrente, Michelle pode abrir um baú especial com um lançador de granadas, ▪ arma fortíssima. Faça o caminho de Samanosuke pela catedral e, na sala do dispositivo temporal, onde estão dois inimigos com espadas giratórias, entre numa sala e pegue o pergaminho

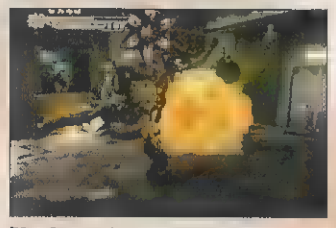
Zoológico [illegible] Bolonha - Presente

69 - Detone todas [illegible] caixas e latas para pegar itens. Com Michelle há uma maneira fácil de conseguir muitas almas: equipe Ako com a roupa amarela e mate os inimigos com a metralhadora. É alma que não acaba mais. Siga para [illegible] construção circular. No meio do caminho há uma sala escura. Use sua arma para ver lampejos do local. Vire à esquerda na porta com selo azul e desça na jaula

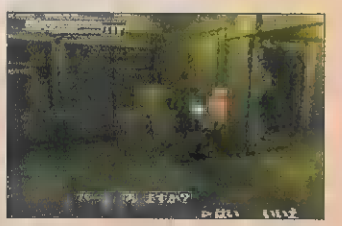


70 - Acione todas as alavancas. São dois inimigos, um rifle de assalto e [illegible] chave do barco

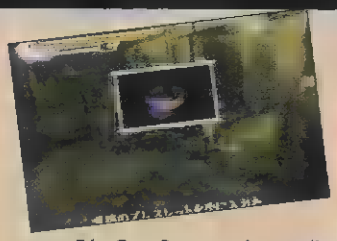
71 - Siga para [illegible] "Bateau" [illegible] use o chave [illegible] barco. Enfrente os homens-peixe



72 - Siga pelo centro de pesquisa. Detone [illegible] inimigos e a planta. No teto tem as bolsas

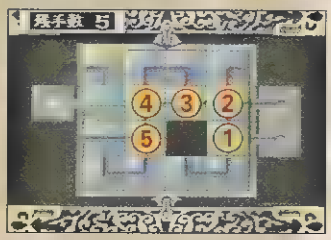


73 - Passe pela porta, ache Samanosuke e Henry e salve-os descendo [illegible] alavanca

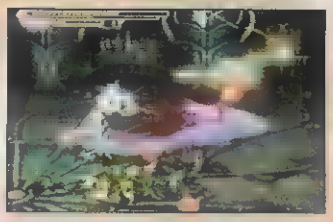


74 - Com Samanosuke, recolha o bracelete. Se usar o item, todas as almas sugadas por Michelle vão para [illegible] samurai. Aproveite para melhorar seus equipamentos e certificar de ter [illegible] espada azul pelo menos no nível 2

75 - Use o barco e vá para a sala escura. Atravesse a porta com dois selos azuis. Pegue a chave do centro de pesquisa. Use a chave na porta trancada [illegible] siga em frente



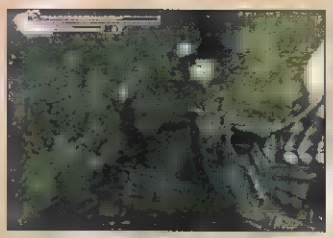
76 - Enfrente mais inimigos e pegue itens na salinha. Tem uma manual de treinamento, um pergaminho e um Soul Max no baú com quebra-cabeças



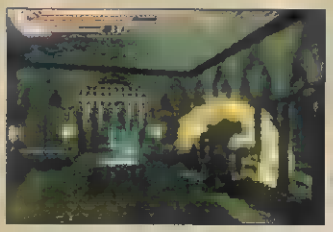
77 - Detone Gildenstan. Espere ele reviver as armaduras [illegible] mostrar seu núcleo vermelho para acionar um ataque carregado. Também, abuse de especiais, principalmente para se livrar das armaduras

Mount San [illegible] - Passado e Presente

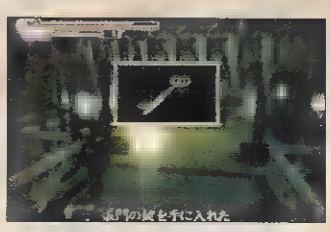
78 - Com Samanosuke, recolha os itens [illegible] transfira o controle para Jacques. Ele enfrenta Heihatchi. Use o Issen [illegible] especiais



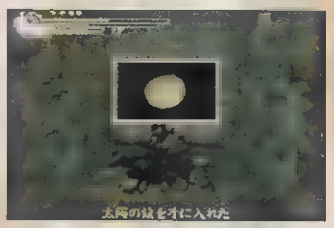
79 - Jacques: detone [illegible] inimigos para fazê-los liberarem o vaga-lume. Suba e entre na porta



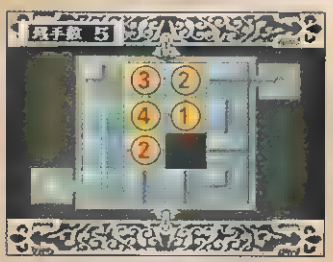
80 - Jacques: no jardim, acione [illegible] tochas com o especial da espada de fogo. Quando for acender a quarta tocha, certifique-se que [illegible] grade está levantada



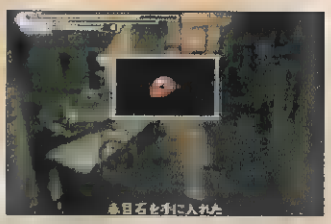
81 - Jacques: passe pela grade, acione [illegible] quinta tocha e pegue [illegible] grande chave. Prossiga e mande [illegible] item para Samanosuke



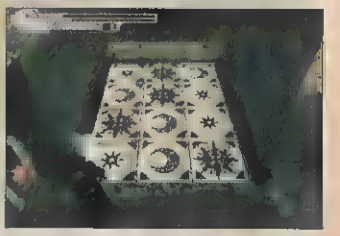
82 - Samanosuke: use a chave no portão ao fundo. Acabe rápido com o inimigo que rouba suas almas. Use [illegible] flecha ou o especial. Siga pelo corredor [illegible] acabe com a planta. No baú, pegue [illegible] emblema do sol



83 - Samanosuke: volte o use [illegible] emblema na porta da travessa do corredor inicial. Abra o baú com quebra-cabeça. Item: HP Max

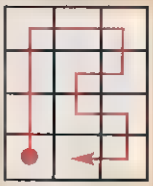


84 - Samanosuke: no fim do corredor pegue a pedra dos olhos vermelhos. Transfira-o a Jacques

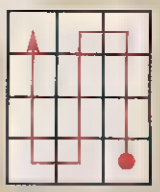


85 - Jacques: coloque a pedra na estátua. Você deverá andar [illegible] ordem sol, lua, estrela, sol, lua, estrela etc. A seta indica [illegible] ordem de pisar nos blocos

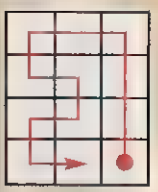
Fase 1

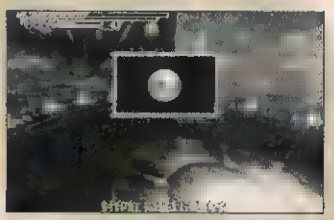


Fase 2

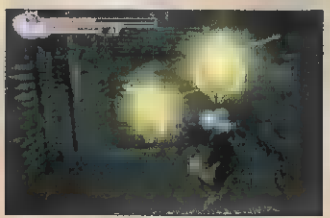


Fase 3



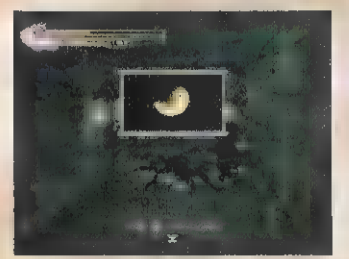


86 - Jaques: entre na travessa à esquerda [illegible] vá para dimensão do mal. O tesouro aqui é [illegible] esfera do fogo vermelho. Ele vira uma arma no segundo minigame. A esfera verde abre o baú [illegible] aura verde da dimensão do mal de Samanosuke. Jacques abre o baú com aura [illegible] com a esfera roxa trazida por Samanosuke



87 - Jacques: quebre [illegible] caixa para liberar vaga-lumes. Use os para chegar ao um corredor

Onimusha 鬼武者 Demon Siege



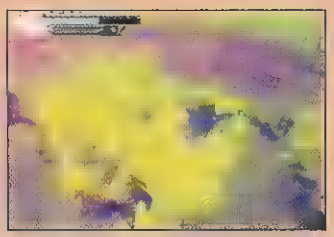
■ - Jaques: destrua a planta, pegue a HP Max e libere a porta. Vire à esquerda ■ passe pela porta

■ - Jaques: quebre ■ caixa e ■ o vaga-lume. Pegue a roupa laranja de Ako. Retorne ■ controle a Samanosuke

■ - Samanosuke: na dimensão do mal, o samurai acha a roupa ■ de Ako. E também a esfera roxa. Nos baús com aura tem itens de ressurreição

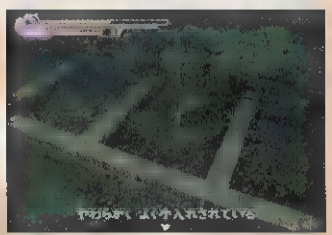
91 - Samanosuke: vá para ■ local onde Jacques enfrentou ■ planta gigante. Pegue um pergaminho ■ entre no buraco temporal

■

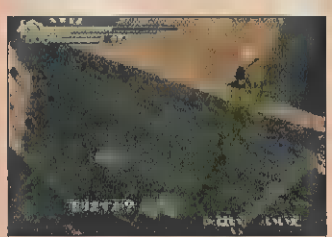


92 - Do Arco do Triunfo, siga pela porta, suba ■ escadas e vá para o terraço. Enfrente ▫ batalhão de inimigos ■ especiais ■ ■ do machado. Pegue a chave vermelha e retorne ■ época atual. Dê ■ chave à Jacques

93 - Jaques: destranque ■ porta vermelha. Detone os inimigos, abra o baú e retorne. Heihachi vai deixar uma chave. Se salvar os camponeses, vai ganhar itens de cura. Retorne à área do trem e use a chave na prisão. Pegue ■ planta genma

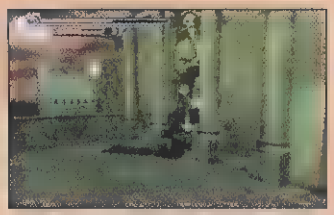


94 - Jaques: plante a muda ao lado do outro vegetal. Entregue o controle a Samanosuke



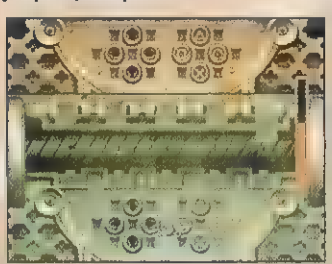
95 - Samanosuke: desça pela planta

96 - Samanosuke: vá para sala onde estavam ■ presos da época de Jacques. Pegue a engrenagem. Mande-o para Jacques



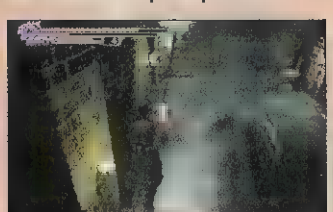
97 - Jaques: coloque ■ engrenagem no local correto e puxe a alavanca. Entre na porta, pegue ■ itens ■ vá pelas escadas

98 - Michelle: pegue ■ bracelete e vá para a porta da engrenagem. Siga pelas escadas ■ vá para sala onde Jacques ficou preso



99 - Jacques: o código completo é ↑, ↓, △, X, ○, ↓, ↑, □, ←, X, X, →. A cada trava liberada o código ■ ser digitado cresce

100 - Samanosuke: saia de Mount San Michel. Enfrente a besta Gartrude. Ele é bem forte, portanto, recomenda-se estar com todas ■ energias no máximo. Esquive-se com passos laterais o ataque da besta. E mande todos ■ seus especiais, transformação Onimusha e golpes carregados. A armadura do chefe confere almas



101 - Jacques: enfrente os inimigos, quebre ■ caixa e ■ o vaga-lume

Lago Biwa - Passado

102 - Quebre as caixas e mate oponentes para liberar vaga-lumes. Em cima do bloco de gelo, use ■ vaga-lumes para evitar que ■ bloco ■ espatife ■ você morra. No ponto da foto, use ■ gelo da direita que leva ■ um melhor item

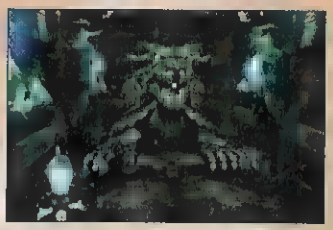
Mansão Oni - Passado

103 - Vá até o fundo e puxe o vaga-lume azul. Volte ■ puxe o vermelho e passe pela grade azul

104 - Libere o vaga-lume do baú.

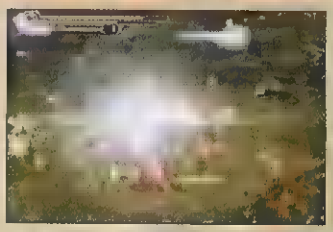
105 - No fundo, golpeie o pano e ache uma sala

106 - Passando pelo vaga-lume, puxe o amarelo. Volte, puxe ▫ azul ■ passe pela grade amarela. Corte ■ pano e entre no buraco

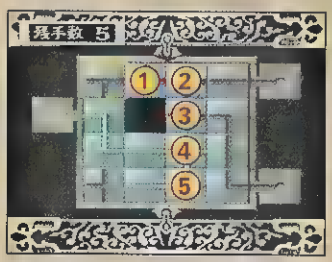


107 - Pegue ■ item que libera um exército

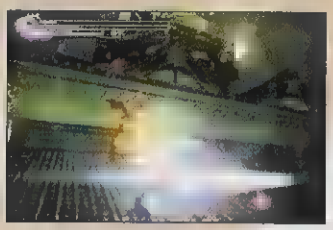
Palácio Azuti - Passado



108 - Dê Issen múltiplos no exército inimigo para ganhar muitas almas. Pegue o mapa e siga para o palácio



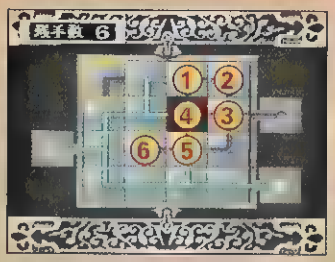
109 - Use o elevador e saia pela janela para chegar ■ telhado. Abra o baú ■ quebra-cabeça. Item: Soul Max



110 - Esse inimigo é tão forte quanto um chefe. Descarregue especiais ■ ■ a transformação Onimusha, se necessário. Ou simplesmente ignore-■ ■ vá em frente

111 - Enfrente Vegadonna. Tente Issen nela. Os golpes normais, ela desvia de quase todos. Depois, Vegadonna pode soltar dardos ■ Defenda-se e devolva ■ golpe. Aproveite a paralisia para dar um golpe carregado. Se ela se dividir ■ ■ especiais para se livrar da cópia

Torre Eiffel - Presente

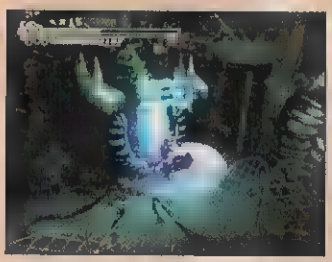


112 - Baú com quebra-cabeça. Item: Soul Max

113 - Aperte o botão e abra o elevador. Entre e enfrente oponentes

114 - Aperte o botão para liberar uma escadinha. Suba, mate o gorilão ■ ■ o escada para subir ao topo

115 - Enfrente Brainstan novamente. Cuidado com ■ buracos temporais. Se for pego voltará a fase. Basta descarregar especiais ■ a parada estará resolvida



116 - Golpeie esse núcleo para parar a máquina e poder prosseguir pelo caminho do lado do baú com o mapa

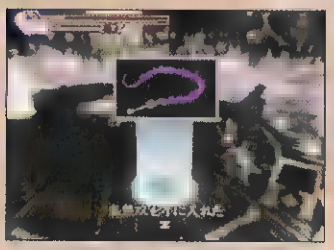
117 - Prossiga e chame o elevador. Detone o inimigo. Use o elevador

118 - Acabe com Ranmaru com das outras vezes. Tente Issen e especiais. A melhor hora para atacar é quando ele tenta recuperar almas. Aproveite e mande ■ golpe bem dado

Templo Hon No Ji - Passado

119 - Antes das escadarias, aproveite ■ mate bastante inimigos com Issens múltiplos para aumentar o rank ■ final. Isso vale também para Samanosuke

120 - Ao lado do Save tem mais ■ dimensão do mal. Tem um vaga-lume num baú

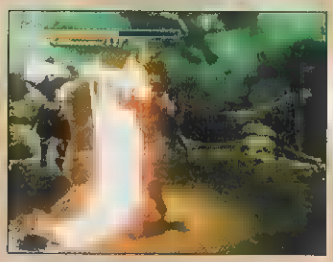


121 - Na dimensão, pegue ■ oito esferas ■ abra o baú com aura. Receba ■ Onimusou

122 - Enfrente Nobunaga. Com a Onimusou, basta usar especiais direto

123 - Samanosuke ganha a espada Bishamon na dimensão do mal

124 - Com ■ espada Bishamon, basta usar especiais para detonar a primeira forma de Nobunaga



125 - Use especiais para cortar os satélites da segunda forma. Recolha ■ almas para ficar na segunda forma Onimusha. Golpeie os satélites e o próprio Nobunaga. Os satélites dão energia. Quando ele soltar a espada sugue ■ almas

126 - Use os desvio para escapar do fogo e do encontrão da terceira forma de Nobunaga. De resto mande especiais e combos para acabar com a raça do senhor dos demônios.

Por Marjorie Bros

SONIC HEROES

Como já disse o mês passado, este é "O Jogo", o melhor Sonic dos últimos tempos. Os jogadores controlam um trio. São 4 times no total: time Sonic, time Rose, time Dark, e o time Chaotix. Os times possuem sempre uma mesmo esquema: um deles cuida da formação tipo velocidade, outro da força e o terceiro, do vôo. Cada time também tem um especial que varre a tela, detonando todos os inimigos. Cada time possui objetivos e dificuldades diferentes. Com o time Chaotix, há missões variadas. As fases são supercoloridas e as pistas estão muito bem desenhadas, com elementos imprevisíveis. Um detonado que dá gosto! Comece já...

SEASIDE HILL

01 - Sempre olhe o que as placas dizem para facilitar um pouco a fase

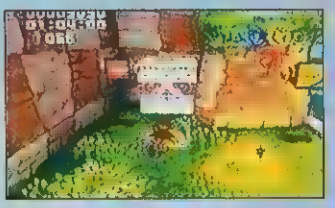
02 - Acenda as três estrelas para ganhar um pouco mais de anéis

03 - Passe pelos três com três personagens para ganhar mais pontos

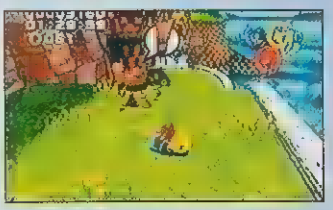
- Pegue checkpoint ganhe um level up

05 - Use Knuckles para passar pelos aceleradores triplos ganhar moedas itens

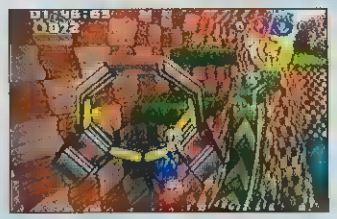
06 - Mate inimigos usando Knuckles que é o personagem de força



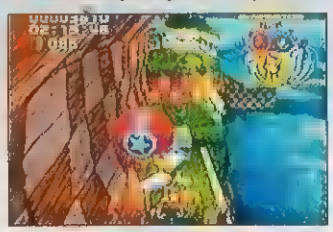
07 - Aperte o botão de ataque para entrar na formação de força, pule aperte botão de ataque novamente para jogar Sonic e Tails forma de bolas de fogo cima dos inimigos



- Estoure blocos de pedra para liberar itens ou pula-pula. Mate mais um inimigos e escolha seu caminho mais frente, correndo ou voando



09 - Voe dentro dos aceleradores para ganhar impulso



10 - Pegue os balões para ganhar itens variados

11 - Pegue chave e acenda o pula-pula inteiro

Personagens Mais Fortes

Sempre pegue bolinhas azuis, que aparecem quando você passa pelo checkpoint ou mata algum inimigo, para aumentar o level do Sonic. As amarelas para o Tails e as vermelhas para Knuckles. Cada um pode chegar até o level 3 no qual Sonic corre muito rápido, Tails fica mais tempo ar quando estiver voando e Knuckles fica com o combo muito mais forte.

Fases Especiais

Pegue chaves douradas nas fases impares para abrir estágios de bônus no qual, ao chegar ao final da estágio a cada 10 mil pontos você ganha uma vida. Pegue as chaves douradas nas fases pares para abrir os estágios das esmeraldas qual você que correr para pegá-la e depois de pegar todas elas com somente um grupo, e salvar jogo com todos os grupos, abrir o Last Stage.

Golpes dos personagens

Sonic - Homing Attack: aperte pulo perto de um inimigo e pule novamente para atacá-lo. Pule duas vezes perto da parede para grudar nela, aperte para frente e pulo para se deslocar nela
Rocket Accel: aperte botão ataque no chão
Tornado: pule e aperte botão de ataque
Dash Light: pressione o botão de ataque na frente de uma fileira grande de anéis

Knuckles - Power formation: aperte botão de ataque para ficar com Sonic e Tails de cada lado e destruir tudo pela frente
Fire ball: Pule aperte o botão de ataque para mandar Sonic Tails cima dos inimigos

Tails - Fly Formation: aperte pulo para subir ande para frente para trás para locomover mas sempre olhe barra verde que fica embaixo da carinha dele. Aperte e segure pulo para subir bem alto
Thunder Shoot: aperte o botão de ataque quando estiver no chão ou voando para lançar Sonic Knuckles na forma de bolas de eletricidade.

Comandos

PlayStation 2
X: pula e : Muda o personagem
: botão de ataque R1 : Team Blast
R2 e L2: Movimenta a câmera
Analógico direito: para cima deixa o jogador com visão de primeira pessoa. Para os lados movimenta câmera
Analógico esquerdo: movimenta personagem

GameCube
A: Pula B: Ataque X e Y: Muda o personagem
Z: Team Blast L e R: Movimenta a câmera
C: Para cima deixa o jogador com visão de primeira pessoa. Para os outros lados movimenta a câmera
Analógico esquerdo: movimenta personagem

XBox
Y e B: Muda personagem X: Ataque
A: Pulo R: Team Blast
Analógico direito: Para cima deixa o jogador com visão de primeira pessoa. Para os outros lados movimenta câmera
Analógico esquerdo: Movimenta o personagem

Sonic Heroes

Sega/Sonic Team
Ação
2 jogadores

8.8

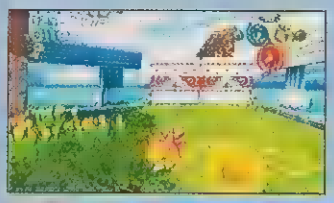
Controle 9.0
O modo de trocar de personagem durante a fase está bem bacana e os comandos são fáceis de serem executados.

Diversão 9.0
O desafio é garantido durante o jogo inteiro o que dá mais vontade de jogar até o final.

Gráfico 9.0
Os cenários ficaram bem coloridos bonitos os personagens ficaram bem legais e muito bem modelados.

Som 8.0
O som do jogo é bastante empolgante. A parte negativa fica para a dublagem dos personagens.

Mais do mesmo - Por B. Betinho
Esse colorido e estilização do mundo de Sonic me dá dor de cabeça. É sempre mesma coisa. E o jogo não é lá tão diferente de Sonic Adventure.



12 - Pegue ■ level up que saem dos inimigos de vez em quando

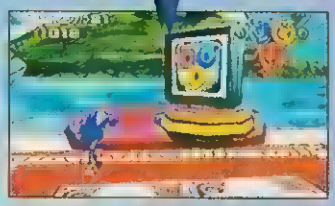
13 - O lugar que você será mandado pelo canhão depende da força, o caminho certo é usando ■ Sonic mas explore os outros lugares usando os outros personagens

14 - Quando vir inimigos voando pule ■■ direção a eles ■■ ■ Sonic ■ depois aperte pulo novamente até que todos morram

15 - Use Tails e jogue Sonic ou Knuckles ■■ cima para derrubá-los e matá-los mais rapido

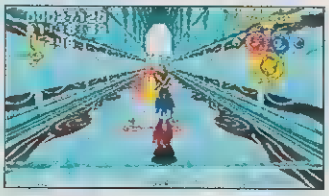
16 - Quando os ■■■ estiverem enfileirado um frente ao outro use Sonic para passar pelos três

17 - Pegue ■■ anéis ■ explore os lugares ■■■ ■ canhão

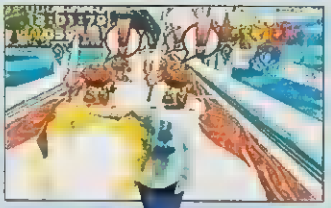


18/19 - Com o Knuckles mire o canhão numa plataforma distante para pegar um item que enche ■ barra Team Blast na hora

20 - Mate ■■ inimigos com Knuckles ■ estoure os blocos de pedra antes de subir ■ canhão ■■■ o Tails

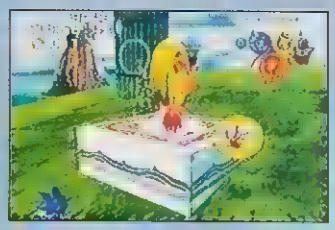


21 - Pegue um checkpoint e siga



22/23 - Nas áreas cheias de inimigos ■■ o Team Blast

24 - Entre no buraco e pegue um balão



25 - Pegue esse grande anel para passar de fase

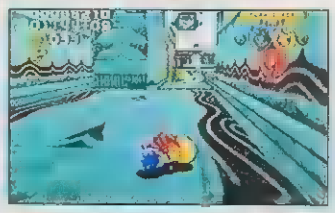
OCEAN PALACE

26 - Estoure as portas de pedra para abrir caminho

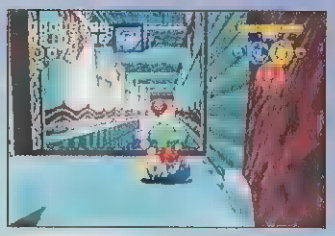
27 - Cuidado com os inimigos que estão correndo e com ■■ plataformas que estão caindo

28 - Voe quando o ■■ pulo não alcançara plataforma acima

29 - Quando estiver em cima do ventilador ■■ chão selecione Knuckles e aperte pulo juntando as mãos com os outros dois e suba rapidamente. Isso se chama Triangule Dive



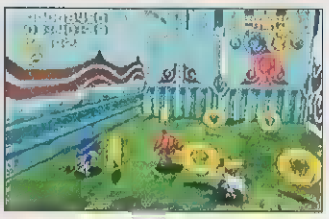
30 - Escolha seu caminho novamente ■■ dois vão sair no mesmo lugar



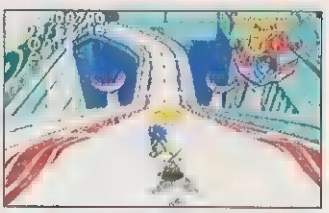
31 - Para pegar o balão lá na frente selecione Sonic e pule perto da parede, aperte pulo novamente ■ você irá grudar nela, pressione para frente e pulo para direto grudado ■■ parede

32 - Use Sonic ou Tails para passar por três ■■■ ■■ mesmo tempo

33 - Pegue todos os balões quando estiver voando



34 - Pegue todos os anéis e estoure os blocos de pedra para ganhar ■■■ vida



35 - Passe pela ponte usando Sonic

36 - Mate todos os inimigos e estoure a porta de pedra

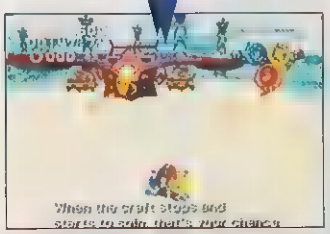
SONIC HEROES

37 - Pegue anéis e explore lugares com canhão

38 - Pegue checkpoint bata no pula-pula

39 - Saia correndo Sonic mais rápido que puder para não ser esmagado

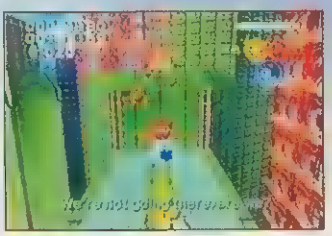
EGG HAWK
CHEFE 1



40/41 - Para matá-lo espere que ele pouse, comece a atirar então Knuckles para atacá-lo na parte de trás nave e não ser atingido

GRAND METROPOLIS

42 - Siga pelas áreas azuis que te levam para frente cuidando para não cair



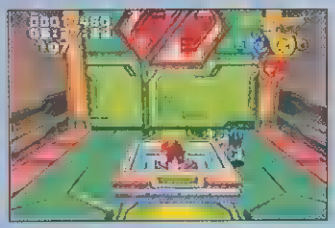
43 - Mate os inimigos aéreos e chegue na outra plataforma mais rapido

44 - Mate tartaruga com Knuckles e siga pelo caminho que abriu

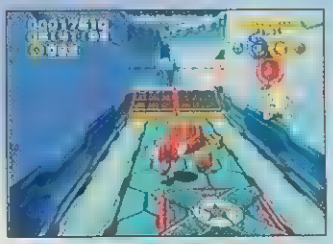
45 - Aperte botão de ataque nesse botão empurre-o para dentro para abrir porta depois mate inimigos e siga frente

46 - Mate os inimigos e corra

47 - Tire os escudos dos inimigos usando o tornado de Sonic

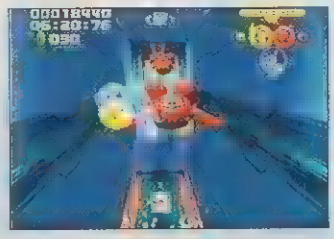


48 - Acione o botão no chão para abrir porta



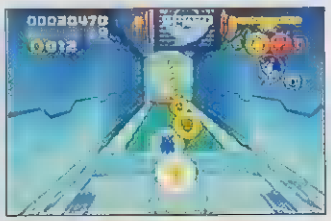
49 - Tome cuidado com o robô que aparece correndo

50 - Use tornado nas barras de ferro que ficam em pé para passar por cima de certos obstáculos

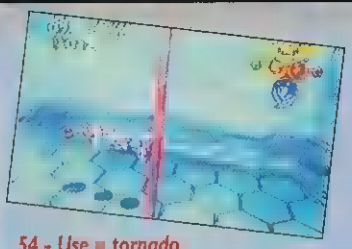


51 - Mate inimigos aéreos com Sonic para passar rapidamente

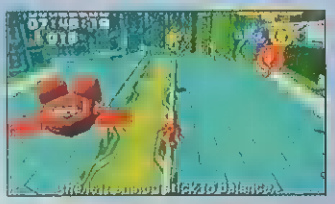
52 - Acione botão no chão não consiga passar com o Sonic



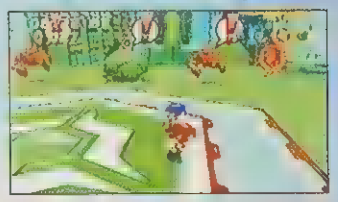
53 - Use Dash Light (botão de ataque perto de qualquer anel) para passar muito rápido



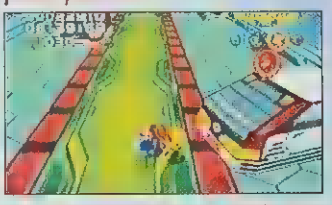
54 - Use tornado novamente e siga seu caminho



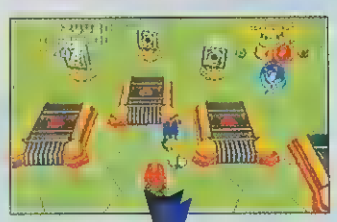
55 - Aperte botão de ataque quando estiver por cima dos trilhos para acelerar

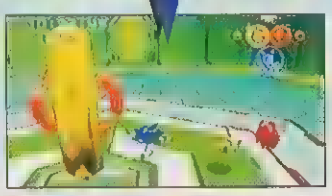


56- Mate os três inimigos siga pela ponte que caiu



57 - Suba a rampa com cuidado para não bater nos carros e cair tudo

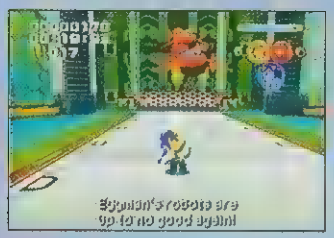




58/59 - Pegue os três ítens e passe de fase

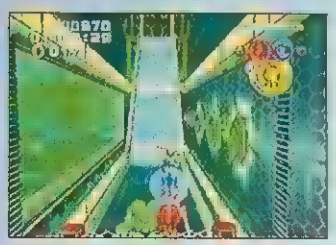
POWER PLANT

60 - Corra pelas áreas azuis cuidado para não cair

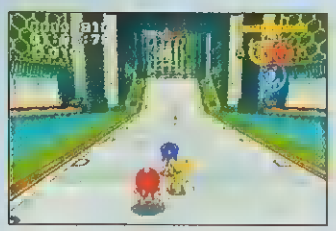


61 - Mate os inimigos para liberar a passagem

62 - Mate o robô voador para liberar o caminho

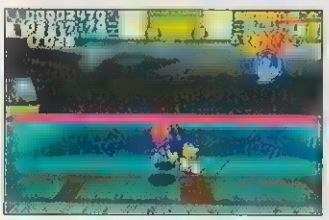


63 - Mate um inimigo para abrir o caminho a frente

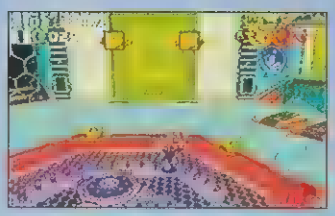


64 - Use o Thundershoot na caixa de ferro para fazê-la descer e pegue um level up

65 - Mate mais outros dois inimigos e suba as áreas que aparecerão

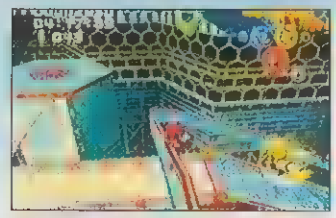


66 - Cuidado para não virar patê com os amassadores

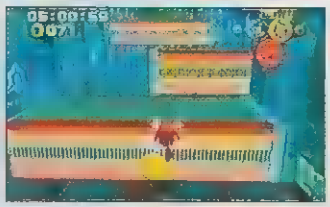


67 - Escolha voar ou correr

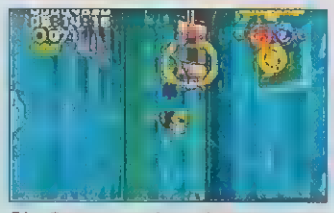
68 - Mate o inimigo e libere o botão da barra de ferro usada por Sonic



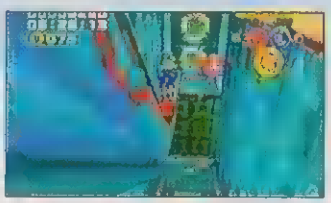
69 - Suba no corrimão e pegue os anéis



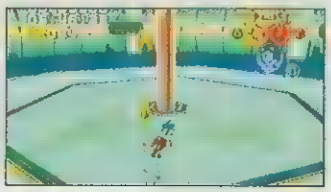
70 - Passe pelas plataformas que aparecerão da parede



71 - Pegue a corda e vá para a outra plataforma

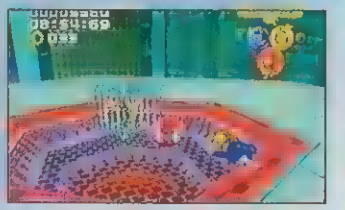


72 - Passe pelos corrimãos e pegue o balão da direita



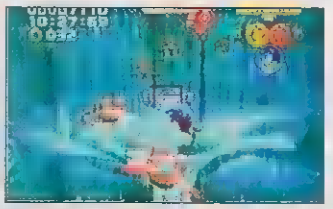
73 - Pegue todos os anéis que puder até chegar a parte de cima

74 - Mate a tartaruga e suba pelo caminho azul



75 - Pegue a chave atrás das caixas verdes logo após subir

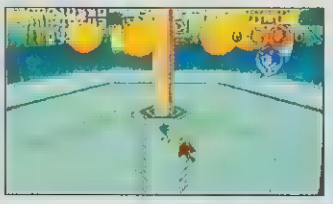
76 - Cuidado com as bolas de fogo



77 - Mate os inimigos usando Sonic

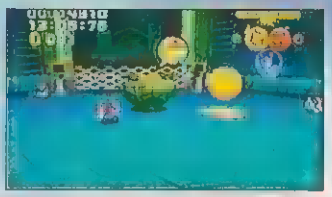
78 - Mate a tartaruga caso não consiga passar com o Sonic e suba a plataforma que apareceu

79 - Mate os inimigos para que mais plataformas saiam da parede



- Cuidado com as bolas de fogo e tente pegar o maior número de anéis

81 - Pegue os anéis e tente não tocar no fogo

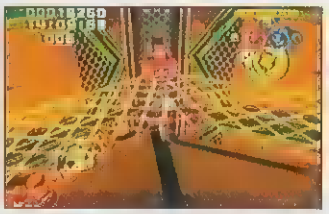


- Mate a tartaruga e suba pelo caminho azul

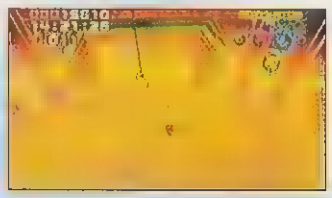
- Use Tails e passe pelos aceleradores verticais

- Use Tails nas partes que fala para usar Sonic, para não cair e morrer

85 - Pegue o item embaixo da cordinha antes de pegá-la



86 - Mate o inimigo para liberar a passagem para cima



87 - Pegue a outra cordinha mate os inimigos, pule o pula-pula e passe de fase

SONIC HEROES

TEAM ROSE

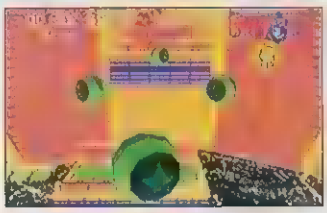
CHEFE 1

88 - Para matá-los Use o Thunder Shoot de Tails para jogá-los para fora da plataforma

CASINO PARK

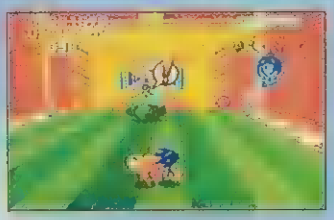
89 - Entre no canhão com o Sonic para dar início a fase

90 - Use os flippers como se você estivesse jogando uma máquina de pinball e a personagem fosse a bolinha



91 - Siga matando os monstros e pule as bolinhas verdes para pular

92 - Acione o botão no chão e continue pelo caminho revelado



93 - Mate a tartaruga verde e empurre o botão do lado direito da fora para dentro para abri-la

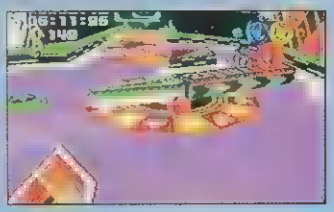
94 - Pegue a chave e estoure o bicho no chão atirando Sonic e Tails no chão como bolas de fogo

95 - Bata nas estrelas até elas desaparecerem para ganhar anéis

96 - Estoure a barreira de caixas de ferro para pega um item que deixa seu personagem o level 3, por um curto período de tempo, mais forte

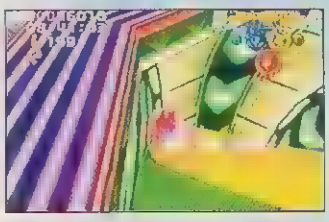
97 - Mate os inimigos e dê um soco no ferro vermelho

98 - Siga seu caminho passando pelo tobogã vermelho

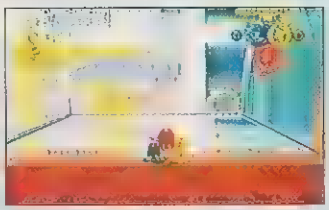


99 - Sempre tente chegar aos lugares onde tem setas verdes bem grandes nas mesas de pinball

100 - Passe por cima dos dados

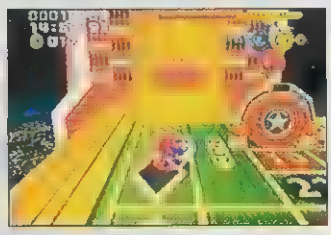


101 - Entre pelo buraco que tiver um monte de setas verdes no teto indicando o caminho

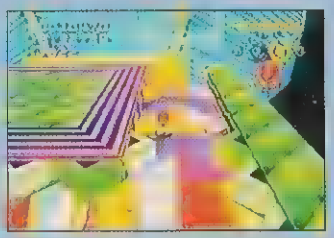


102 - Quebre mais um vidro e passe por ele

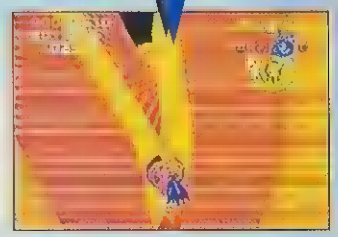
103 - Para matar essa tartaruga dourada tem duas forma: uma é esperar ela por a cabeça para fora ou usar o Team Blast nela



104 - Acerte mais um soco no botão vermelho na plataforma acima da tartaruga

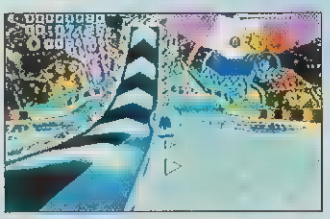


105 - Sai pelas pontas da máquina de pinbal superiores

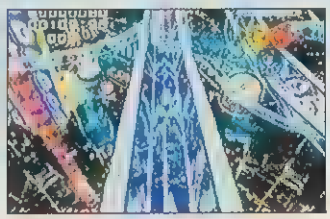


106/107 - Mate todos os inimigos e use Tails para achar o botão da porta

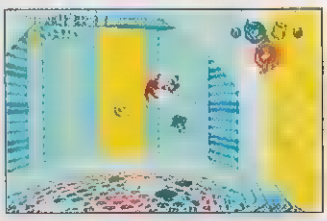
BINGO HIGHWAY



108 - Passe por uma rampa para pega um balão com um item que enche a barra Team Blast automaticamente

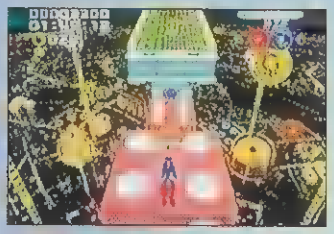


109 - Passe pelos caminhos azuis e desça pela máquina de pinball

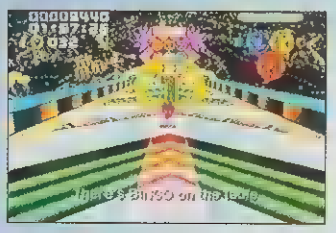


110 - Siga seu caminho matando os inimigos e use o Triangule Dive no ventilador

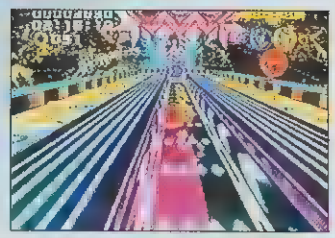
111 - Pegue o balão e chave antes de estourar o vidro



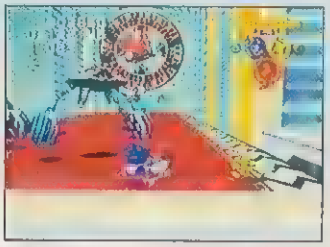
112 - Passe por cima dos dados até chegar o checkpoint



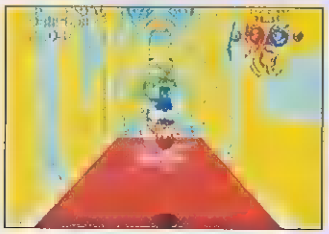
113 - Pegue os números novamente para fazer uns pontos a mais e alguns anéis também



114 - Passe pelo meio na descida para ter duas chances de queda

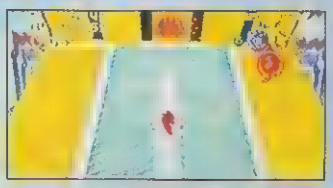


115 - Mate os inimigos e acione o botão do dado então suba por ele



116 - Mate o inimigo voador, pegue o checkpoint e suba pelo pula-pula

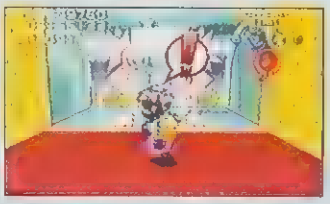
117 - Bata nas bolinhas verdes logo após a primeira queda e pegue anéis



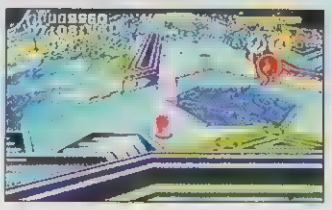
118 - Bata nos pula-pulas até os pontos amarelos sumirem

119 - Mate o inimigo voador e use o Triangle Dive

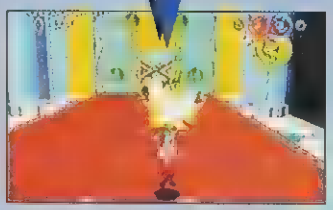
120 - Mate os inimigos com o Team Blast, se quiser vai mais rápido, e abra a porta



121 - Estoure o vidro ju[illegible] inimigo para matá-lo



122 - Saia da máquina de pinball indo para baixo dela



123/124 - Pegue todos os balões e mate os inimigos

125 - Mate todos os inimigos e estoure todos os vidros no chão a procura do botão do dado então suba pelos dados parede acima

126 - Cuidado com o inimigo voador logo após subir a parede

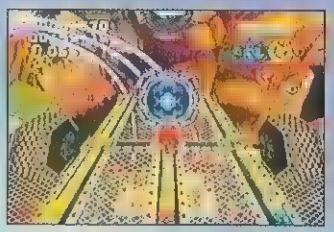
ROBOT CARNIVAL
CHEFE 3

127 - Para matá-lo simplesmente bata todos os inimigos que aparecerão

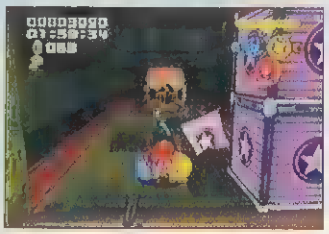
RAYL CANYON

128 - Logo que começar a fase aperte botão de ataque várias vezes para ganhar velocidade

129 - Mate os inimigos, destrua as caixas, pegue a chave e suba pela cordinha



130 - Acione esse botão passando por ele para mudar a direção dos corrimãos de luz

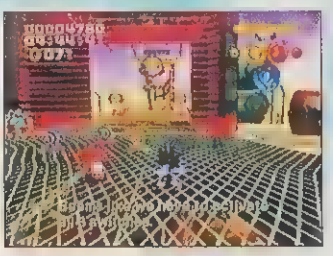


131 - Estoure a barreira de caixas de ferro e pegue o item lá

132/133 - Quando for seguir pelos trilhos de trens siga pelo da esquerda para logo poder pular para os trilhos do lado esquerdo antes de ser atropelado pelo trem e cair

134/135 - Mate o inimigo voador e pegue os anéis com o Sonic

SONIC HEROES

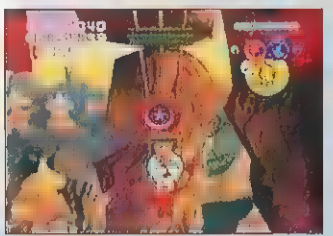


136 - Acione os três botões para poder passar pelos lasers

137 - Suba usando o Triangle Dive

138 - Ao passar pelos próximos trilhos pule e acione o botão para mudar a direção dos trilhos

139 - Sempre respeite [illegible] e use o Tails para mudar de trilho porque [illegible] você cair fora dos trilhos você terá [illegible] chance de se recuperar



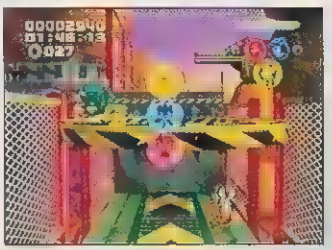
140 - Use o Thundershoot de Tails

para acionar o botão vermelho. Tente acertar no meio da estrela para ganhar uma vida

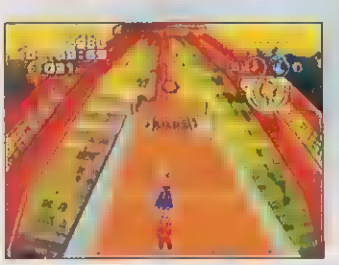
BULLET STATION

141 - Quando estiver caindo dos trilhos coloque Tails como seu personagem para não cair no abismo

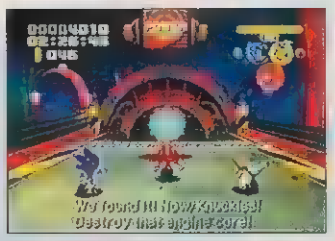
142 - Cuidado para não ser capturado pelo inimigo braçudo, pois somente matando-o é que você é solto



143 - Suba [illegible] trilho e imobilizando e carrinho verde usando o Thundershoot de Tails



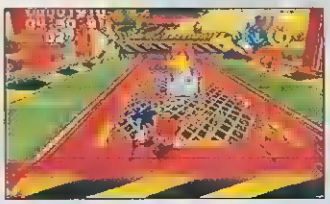
144 - Suba na parede cima do trem e estoure o [illegible] diferente



145 - Ande sobre o trem até achar esse ponto azul para [illegible] destruído

146 - Logo após sair do trem pule para o trilho da esquerda para se[illegible]o ser pego de frente com uma bola espinhuda

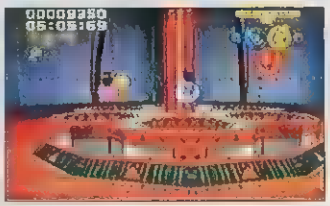
147 - Deixe os dois botões virados igual está na foto para abrir o caminho certo



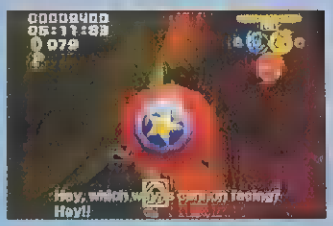
[illegible] - Pegue [illegible] checkpoint e tome cuidadox ocm [illegible] carrinhos verdes dos dois lados e com [illegible] amassador

149 - Use o tornado [illegible] Sonic [illegible] deixe [illegible] botão pressionado para usar o tornado novamente numa barra [illegible] ferro logo mais [illegible] frente

150 - Mate os inimigos e [illegible] no canhão usando o Knuckles

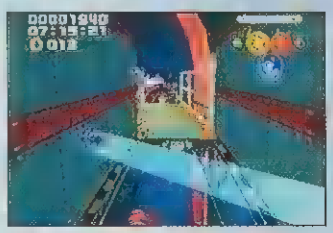


151 - Depois [illegible] nos buracos que tem aqui no meio da sala



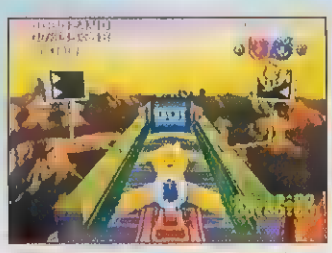
152 - Pegue os balões que puder e depois mude seu personagem para o Tails na hora que estiver caindo

153 - Use Sonic para pegar todos [illegible] anéis com [illegible] Dash Light [illegible] chegar mais rápido ao outro lado

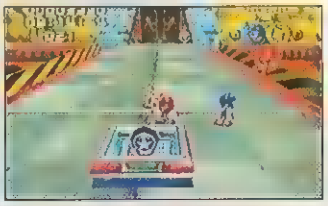


154 - Use o Sonic [illegible] passe grudado na parede até chegar [illegible] outro lado

155 - Destrua mais um ponto azul



156 - Depois entre [illegible] carrinho (use Tails quando estiver caindo)



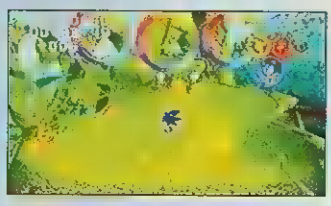
157 - Acione os três botões (um na ponta da passarela,outro na frente da porta, e [illegible] outro a esquerda da porta numa plataforma) para abrir a porta

158 - Estoure as cápsulas e pegue o anel

EGG ALBATROZ
CHEFE 4

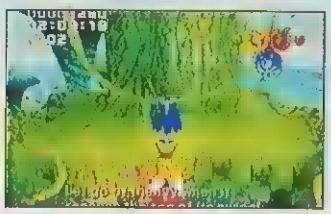
159 - Para matá-lo destrua o canhão da frente com o Knuckles e depois com Tails para atacar a certa distância. Use o Team Blast sempre que puder perto dele

FROG FOREST

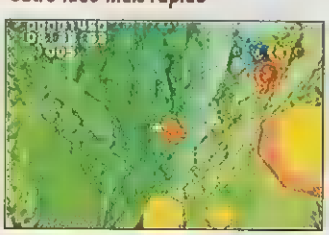


160 - Passe por três aros para aumentar sua pontuação

161 - Passe pelo sapo para que ele faça chover e as plantas crescerem



162 - Use o cipó para chegar ao outro lado mais rápido



163 - Use as frutas gigantes para pula-pula e suba o máximo que puder

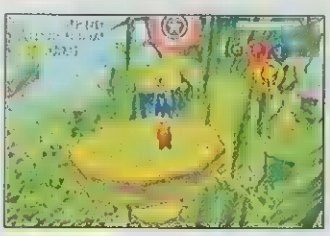
164 - Estoure o chão para pegar uma chave e depois passe pelo acelerador no alto

165 - Use o acelerador aéreo para passar para outro lado

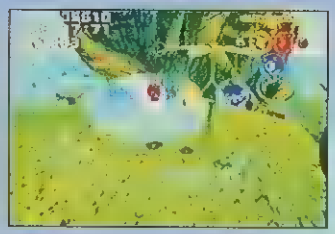
166 - Use o Tornado na flor para usá-la

167 - Use o cipó para alcançar a plataforma mais a frente

168 - Mate os inimigos para libertar o sapo



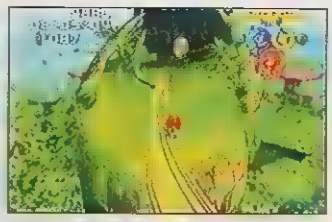
169 - Acerte o botão bem no meio para ganhar uma vida



170 - Use o tornado nessa flor também

171 - Tente pegar todos os balões que puder enquanto estiver voando

172 - Use os cipós para chegar do outro lado



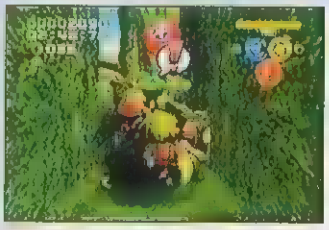
173 - Use o Tronco de árvore que está crescendo (não acelere enquanto estiver em cima dele para não cair) e pegue o anel de finalização

LOST JUNGLE

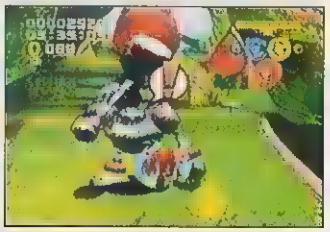
174 - Mate o robozão usando o Knuckles

175 - Evite o sapo preto, pois ele solta uma chuva que destrói as plantas em sua volta

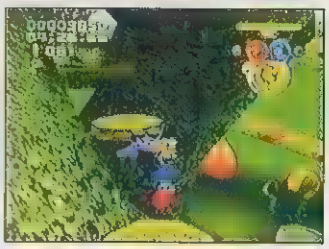
176 - Pegue a chave e suba a plataforma



177 - Mate os inimigos e o Sonic e pegue o balão



178 - Mate mais um robozão



179 - Cuidado com o inimigo espinhudo. Ataque-o quando ele recolher os espinhos

180 - Use o cipó para alcançar a outra área

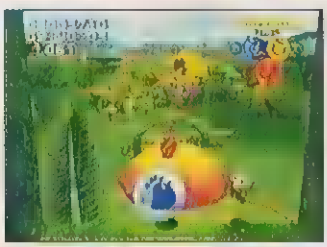
181 - Use o pula-pula para chegar à próxima área

SONIC HEROES

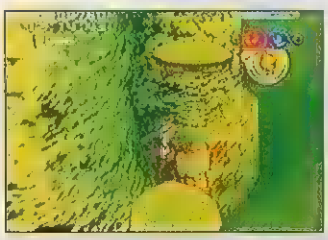
182 - Mate mais um robozão e acione o sapo

183 - Não acelere quando estiver em cima do galho que está crescendo

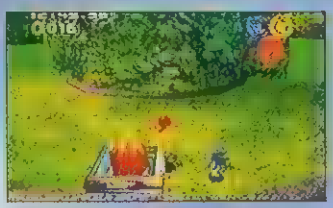
184 - Mate o inimigo rosa, vire a esquerda e pegue uma chave. Siga o caminho normal indo para a direita



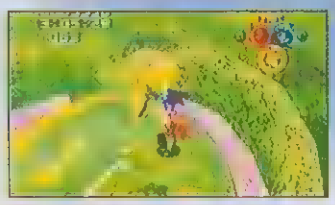
185 - Espere chover tudo para depois continuar seu caminho



186 - Use as plataformas circulares para poder subir



187 - Use essa fruta para subir o tronco e escolher entre dois caminhos que vão dar no mesmo lugar



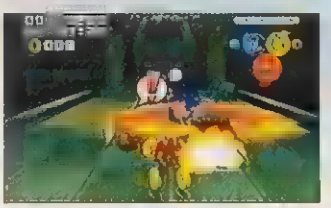
188 - Passe pelo sapo e não acelere os galhos que estão crescendo, use Tails e pegue o balão no meio do caminho

189 - Fuja o mais rápido que puder pelos cipós para não ser devorado por um crocodilo gigante

TEAM DARK
CHEFE 5

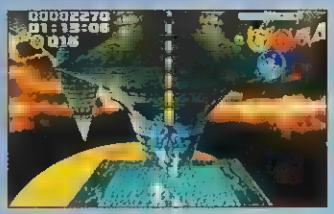
190 - Para matá-los use o tornado de Sonic ou o Thundershoot de Tails para mandá-los para fora da arena

HANG CASTLE



191 - Detone os inimigos no começo da fase para abrir a porta

192 - Encoste nessa esfera para chegar a próxima área do jogo



193- Use o Dash Light para chegar ao outro lado

194 - Ache o botão da jaula e encoste na esfera

195 - Detone as caixas de madeira para achara uma sala lá embaixo

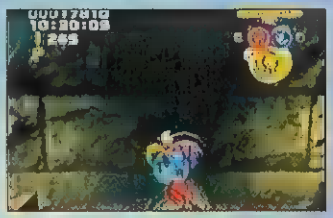
196 - Passe pelo caminho invisível e tocar as tochas

197 - Use o Dash Light novamente

- Mate o inimigo dourado primeiro e depois estoure a parede dos dois lados da escada

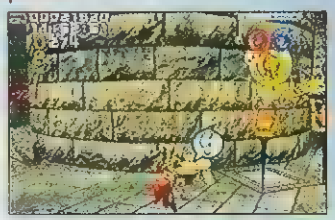
199 - Acerte os dois botões vermelhos antes de passar pelas passarelas

200 - Passe pelo caminho invisível com cuidado, pois tem curvas



201 - Ache o botão da porta em cima dela usando Tails

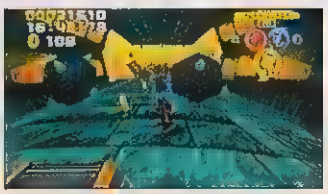
202 - Mate os inimigos e verifique as paredes



203 - Mate os dois inimigos dourados e entre no buraco que se abriu

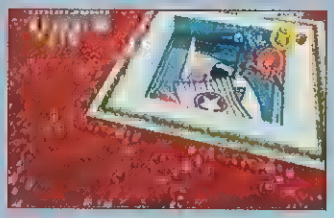
204 - Acerte o botão vermelho com Tails

- Suba pela barra de ferro usando o tornado de Sonic



206 - Corra pela parte de fora da torre e, cuidado com as bolas pretas

MYSTIC MANSION

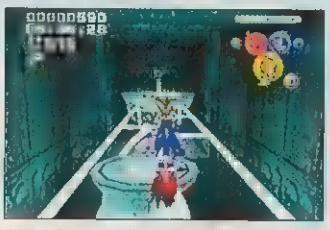


207 - Estoure o chão para achar um botão

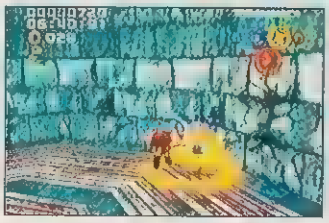
208 - Mate o robozão e entre pela passagem atrás dele

209 - Pule no carrinho, pule os lasers, desvie de algum fantasma caso aparecer algum

210 - Encoste ▬ esfera da direita para fazer a mão do esqueleto subir e fazer um caminho para você



211 - Passe pelos trilhos branco usando o Tails para não cair e suba com a cordinha

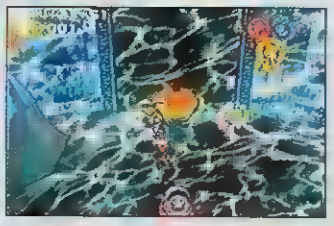


212 - Detone todas as paredes antes de fazer qualquer outra coisa

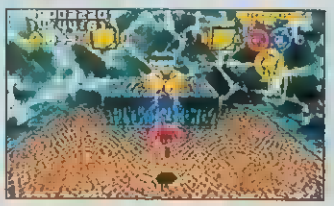
213 - Encoste na esfera e pule o mais rápido que puder para não ▬ pego pelos robôs que aparecerão

214 - Saindo do carrinho pule no trilho vermelho ■ pegue uma vida

215 - Use Sonic para grudar ▬ parede e cair ▬ trilho branco. Assim que cair ▬ trilho selecione Tails para ▬ ▬ de você cair conseguir ▬ recuperar



216 - Acione ▬ botões no chão e ▬ ■ Dash Light de Sonic para chegar a próxima área

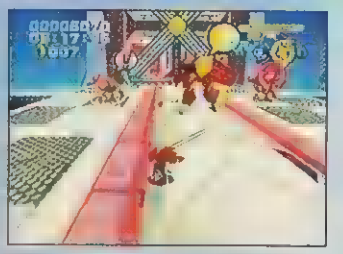


217 - Encoste nas três esferas e passe pelas três para liberar ■ esfera presa que te leva o final da fase

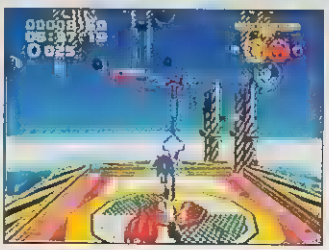
ROBOT STORM
CHEFE 6

218 - Para acabar com ▬ inimigos ▬ todos os personagens variando e não use o Team Blast, deixe-o para usar quando aparecer ▬ três robozões

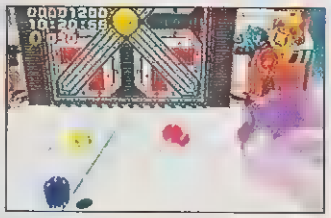
EGG FLEET



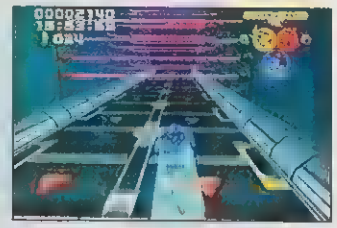
219 - Detone esse inimigo maior quando ele não estiver se protegendo com seu escudo invencível



220 - Use ▬ flor metálica com ■ tornado do Sonic



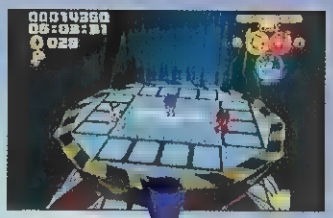
221 - Detone outro inimigo maior para abrir ■ porta que está atrás dele



222 - Passe por baixo dos lasers pela esteira apertando o botão de ataque com ■ Sonic ▬ chão

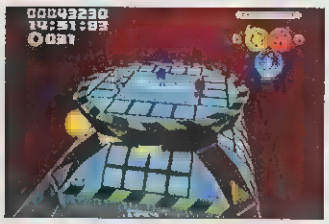
FINAL FORTRESS

223 - Tente não ficar parado pois ▬ plataformas estão caindo



224/225 - Siga e pise no botão de auto-destruição da ▬ Cuidado com ▬ lasers que são atirados quando você está passando por eles

226 - Mate o inimigo ▬ ■ escudo e destrua ▬ canhões para achar ▬ outros dois botões que fazem o ventilador funcionar



227 - Pise nesse outro botão de auto-destruição para passar de fase

EGG EMPEROR
CHEFE FINAL

228 - Para matar Eggman de uma ▬ por todas não fique muito longe dele para não ter um ataque surpresa. Use Tails quando ele estiver parado e fique jogando o Sonic e ■ Knuckles no escudo dele e ▬ conseguir use ▬ bolas de fogo de Knuckles. Quando puder use o Team Blast bem perto dele. Depois aproveite o final bem legal desse excelente jogo.

Por Marjorie Bros

I-Ninja

Como já haviamos dito, está aí um jogo tipo **Mario Sunshine** Desenvolvido pela Argonaut, responsável por jogos como **Bionicle, Croc, Harry Potter e a Câmara Secreta**, esse novo game de ação traz toda a diversão dos jogos 3D de plataforma. O personagem principal, é claro, é um ninja. Bem no estilo Super Deformer, cabeçudo e baixinho, ele possui habilidades para muito marmanjo ficar com inveja. Com a espada, ele fatia quem aparecer pela frente. E as famosas estrelas letais, os shurikens, também fazem parte do repertório do mascarado. Além disso, ele pode andar pelas paredes e usar uma corrente para usá-las como o Tarzan. Em determinados locais baixa um espírito de Sonic em nosso herói: ele corre por plataformas com altos e baixos, cheios de curvas. Aliás, o ninja usa a corrente para fazer a curva. Em outros momentos, **I-Ninja** assume a jogabilidade de **Super Monkey Ball**: nosso herói tem que conduzir uma bola até a saída. Essa bola são partes de um robô gigante. Nele, o ninja se sente o próprio Power Ranger em seus Zords. Ele aumenta seus poderes ao vencer os inimigos e também ao conseguir itens que, ao acumular uma certa quantidade, permite passar de faixa (a última é a preta). Então, é hora de pegar no controle e se tornar um mestre da arte ninja. E eu vou acompanhá-lo até o fim...

I-Ninja

Namco/Argonaut
Ação
1 jogador

8.8

Controle 10

Os comandos respodem de forma rápida e precisa, como tem que ser num jogo de ação.

Diversão 9.0

Mistura elementos de vários jogos como Super Mario Sunshine e Sonic Adventure. E ainda tem lutas de espadas.

Gráfico 8.0

Possui cores e visuais condizentes com o estilo cômico do game. A taxa de frames é muito boa.

Som 8.0

A trilha sonora possui altos e baixos. Em algumas situações, criam efeitos interessantes.

Ninja! • Por Baby

Odeio personagens baixinhos e cabeçudos. Jogo de ninja tem que ter violência como Tenchu e Ninja Gaiden. Esses sim, são ninjas de verdade.

Controles

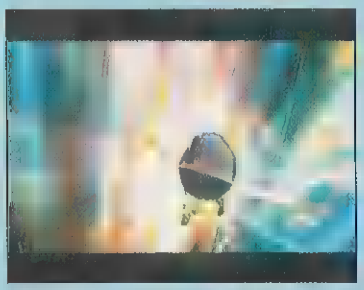
Botão	Xbox	PS2	GameCube
Espadada fraca	X	□	B
Espadada forte		○	X
Pulo	A	X	A
Shuriken	Y	△	Y
Corrente		R1	R
Zoom	L	L1	L

Comandos

Mais zoom: durante o zoom, e pressione botão de Corrente;
Dardos: durante o zoom, botão de Espadada fraca;
Helicóptero: durante pulo, segure botão de Espadada forte;
Espadada chão: durante salto duplo, botão de Espadada fraca ou pule e, imediatamente, pressione Espadada fraca;
Upper: pule e, imediatamente, pressione Espadada forte.

Obs: para usar o shuriken e o dardo é necessário ter itens.

Especiais



O ninja começa com um especial vai aumentando a cada chefe que enfrentar até chegar a quatro. A barra de especial se enche quando você ataca ou é atacado. Os especiais são acionado direcional digital.
Ninja Berserker: o ninja fica mais forte. Use Cima para acionar;
Ninja Revive: recupera energia. Use Direita para acionar;
Ninja Shuriken: o ninja "surfa" numa grande estrela e causa danos aos inimigos. Use Baixo para acionar;
I-Ninja: fica mais forte e inflige danos só de chegar perto. Use Esquerda para acionar.

Minigames

Depois derrotar o chefe de localidade (por exemplo, Robot Beach) aparece um personagem ali e pode "comprar" dois treinamentos. Com exceção da Moon Base, todas as localidades tem esse personagem.

Graduações

Seu ninja começa com faixa branca. Chegando final das fases e pegando graduações se passa de faixa: amarela, azul, verde, vermelha e preta. A força dos inimigos também obedecem a essas cores, isto é, brancos são os mais fracos e pretos os mais fortes. A sua espada vai ficando mais forte conforme os inimigos que matar. Também obedece esquema de cores. A espada preta, a Soul Sword, é a mais forte.

Battle

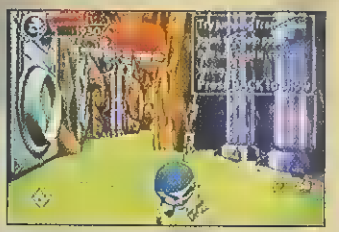
Pegando todas as 64 graduações, dirija-se a Battle Arena na Robot Beach. É uma seqüência de várias lutas mas não se ganha nada especial.

Robot Beach

Eye Ninja

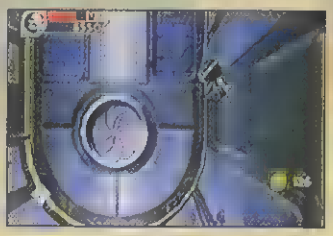
Missão 1: complete a fase

01 - Detone todos os inimigos e faça uso de saltos duplos para passar os obstáculos. Uma boa estratégia para matar inimigos é dar a espadada no chão. Geralmente manda o inimigo para o espaço com apenas um golpe. Nestas paredes (foto), o ninja pode correr como em Matrix. Basta pular nela e segurar, no direcional, para a diagonal entre a direção da parede e para frente. Nessas paredes também se pode pular mais alto



02 - Nos locais onde você pode ver a corrente, ouve-se um barulho curto da

03 - Use o helicóptero para saltar longe



04 - Nos half-pipes, [illegible] a escalada pelo lado que você quer subir. Geralmente, na terceira subida se chega ao topo

05 - Nas pistas à la Sonic, aprenda o tempo correto de usar a corrente. Acione-os na área vermelha próximo às curvas

06 - Na descida, desvie dos obstáculos e tente acertar o meio da fileira de inimigos

Missão 2: derrote 45 inimigos

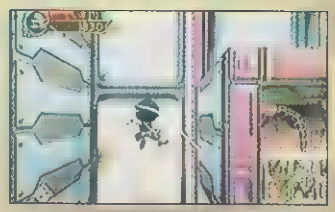
07 - A parte um pouco mais complicada desta missão é derrubar essa fileira. Certifique-se de acertá-los no meio e com velocidade

Missão 3: complete a fase em 2min50s

08 - Aqui, ganha-se um tempo caindo deste lado em vez de usar o trilho. Derrote só os inimigos que bloqueiam o caminho. É necessário em torno de 55 segundos para descer o pipe

Heart Attack

Missão 1: complete a fase



09 - Use saltos triangulares para chegar à plataforma alta. Fique fora do raio de ação do radar. Algumas salas são abertas ao detonar os computadores

10 - Use o helicóptero para chegar à plataforma depois de subir pelo túnel de vento. Pule e corra pela parede para chegar ao alto

11 - Detone o painel para liberar a esfera

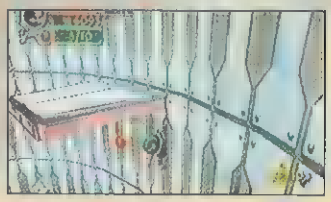
12 - Vá devagar nessas plataformas estreitas e rápido onde é necessário usar rampas para pular os buracos

[illegible] 2: complete a fase em 5min25s

13 - Use a espadada no chão para detonar os inimigos mais facilmente. Quando começar a parte da bolinha é bom ter uns 3 minutos de sobra para eventualidades

Missão 3: pegue as 10 moedas vermelhas

14 - Moeda 1: embaixo da segunda plataforma do corredor do primeiro robô. Moeda 2: atrás da primeira plataforma do corredor do robô 2. Moeda 3: no caminho. Moeda 4: atrás do tubo com ventilador. Moeda 5: use a plataforma mais à frente e volte o caminho para pegar a moeda (foto)



15 - Moeda 6: da plataforma, use o helicóptero para pegar a moeda que está embaixo desta plataforma. Moeda 7: entre os tubos verdes da área com o coração do robô. Moedas 8, 9 e 10: estão na fase da bolinha, pelo caminho

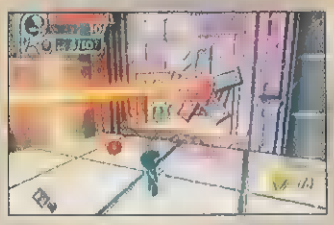
Eye 2 Eye

Missão 1: complete a fase

16 - Destrua o painel para liberar a plataforma. Suba nela

17 - Em cima, detone o outro painel. Leve a esfera para a saída

Missão 2: pegue as 10 moedas vermelhas

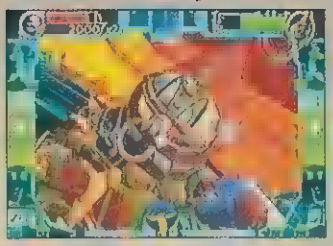


18 - As moedas estão todas no caminho

Missão 3: complete a fase em 2min45s

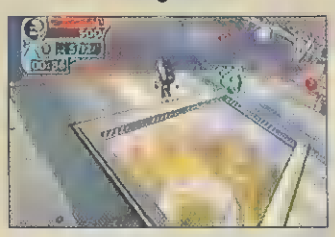
19 - Tenha uns 55 segundos até chegar à parte da bolinha

Chefe: Kyza

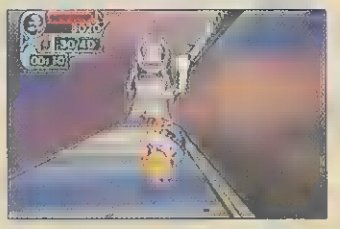


20 - Desvie de ataques e mande imediatamente um jab direito, direto esquerdo e um upper direito. Essa seqüência você aprende no Download Program. Se estiver com o laser cheio ative-o, sem esquecer de desviar dos golpes. Desvie dos mísseis quando o inimigo recuar

Minigames



21 - Fly Ninja: pegue todas as moedas vermelhas. O relógio dá mais tempo

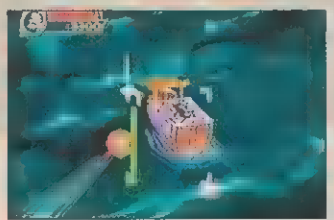


22 - Ninja Ball: recolha as moedas vermelhas. No começo pegue velocidade para pular o vão. Depois, volte para pegar o relógio e recolha as moedas fazendo a volta no sentido horário. Depois use a plataforma e aí vem a parte difícil: pegar as moedas em velocidade na descida

Bomb Bay

Shoot the Ships

Missão 1: destrua a nave gigante



23 - Afunde os navios que aparecerem. Tome cuidado especial com as pequenas embarcações, que são rápidas. Olho na luz de emergência e use o zoom para mirar melhor

Missão 2: consiga mais de 50 mil pontos

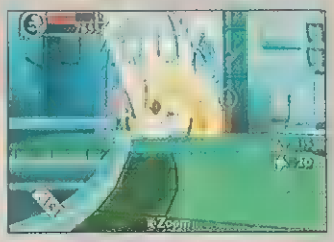
24 - Contra os navios médios deixe-os avariados e espere que soltem tiros. Destrua os projéteis, ganhe multiplicador e afunde os navios. Os navios grandes que aparecem no final de cada wave devem ser afundados no x10, acertando os tiros e os caras de asa delta. Ao final do wave 4 você deverá ter mais de 40 mil pontos pois a nave final, no x10, vale 10 mil pontos

Grade in the Cage

Missão 1: exploda a gaiola

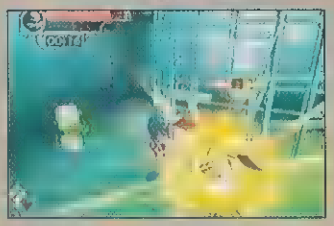
25 - Leve o barril com pólvora até a gaiola. Se houver obstáculos, desça do barril e elimine-os

26 - A área da gaiola tem um lançador de mísseis que podem detonar os barris vermelhos blindados



27 - Leve o barril até a porta da gaiola e mande o dardo. Ou dê uma espadada no caminho-de-rato

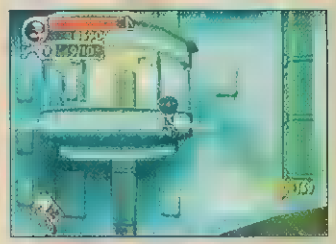
Missão 2: exploda a gaiola em 2 minutos



28 - Sem muitos segredos: corra no pique até a gaiola e exploda tudo

Missão 3: pegue as 10 moedas vermelhas

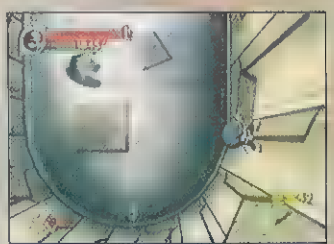
29 - Moeda 1: da área inicial, desça para a parte inferior. Moeda 3: use o helicóptero para chegar à plataforma do fundo (foto). A moeda 2 está na parte de baixo, no caminho, dentro de um barril



30 - Moeda 4: próximo ao elevador às plataformas móveis, na área da gaiola. Moeda 5 e 6: na área final, na parte baixa. Moeda 7: num dos elevados para a gaiola. Moeda 8 da parte mais alta do elevado, com um salto duplo para a sala (foto). Moeda 9: no outro elevado para a gaiola. Moeda 10: no barril próximo à gaiola

Chase the Fuse

Missão 1: pegue a graduação antes da explosão



31 - Atravesse a fase o mais rápido que puder. Na half-pipe, comece a subir pela direita. Na parte final, pule do trilho e acione a corrente

Missão 2: pegue as 10 moedas vermelhas

32 - Moeda 1 e 2: no caminho. Moeda 3: subindo ■ parede (foto)

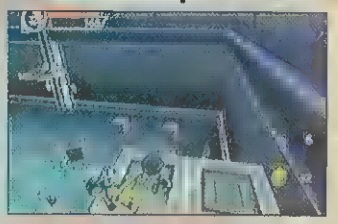
33 - Moeda 4: dentro do buraco (foto). Moeda 5: no caminho. Moeda 6: no barril perto do half-pipe. Moeda 7, 8, 9 e 10: no caminho

Missão 3: derrote 13 inimigos

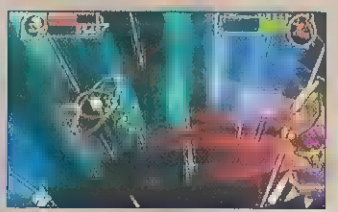
34 - Use ■ barris explosivos para detonar ■ rapidamente. Nem que você tome um pouco de dano

Robot Factory

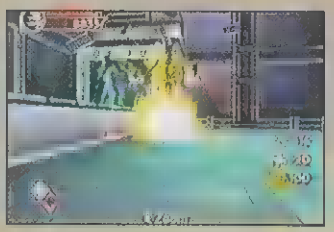
Missão 1: complete ■ fase



35 - Mate primeiro ■ fogueteiros. Eles são um saco. Quando estiver na linha de produção, use o pulo para andar mais depressa

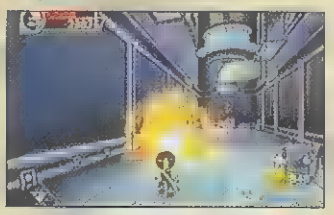


36 - Contra o sub-chefe, ■ melhor oportunidade para atacar é esperar ele soltar ■ espada, ■ um desvio rápido ■ ■ botão de pulo, avançar depressa e mandar ■ espadada



37 - Esse é o gerador de inimigo que abre a passagem desta ■

38 - Destrua o objeto ■ fique no lugar dele para ser levado pelas máquinas até ■ outro lado



39 - Na ■ final, siga direto para ■ fogueteiro e ■ cara que opera ■ lança-mísseis. Use ■ artilharia para detonar ■ outros inimigos que estiverem por perto. No final, suba ■ foguete para pegar a graduação da fase

Missão 2: derrote 80 inimigos

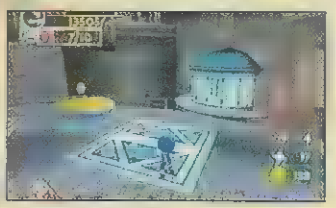
40 - Até ■ sub-chefe tem 19 inimigos. Após ■ linha de produção você deve ter derrotado 36 oponentes. Na área do trilho tem dois inimigos (o 65 e 66) no fundo. Na área do foguete tem os 14 inimigos restantes

Missão 3: pegue as 10 moedas vermelhas

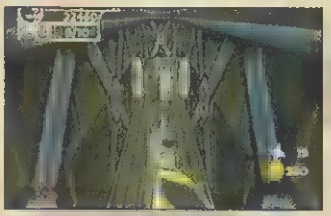
41 - Na primeira área, usando o trilho da esquerda, quebre o segundo barril para pegar a moeda 1

42 - Na área dos cachorros, use ■ half-pipe ■ vá para a plataforma de cima. Ali tem a moeda 2. Na área da piscina tem outra moeda no barril, ■ canto. Na piscina tem a moeda ■

43 - Desça na plataforma embaixo da linha de produção que leva ■ ninja até a saída desta fase. Ali tem uma moeda. Descendo na plataforma perto da saída, onde ■ ninja está olhando na foto acima tem mais um moeda

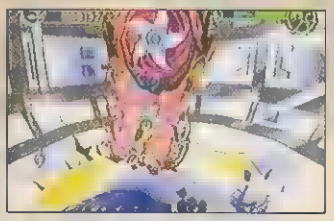


44 - A moeda 7 está no caminho. A oitava está dentro da salinha de vidro azul da foto



45 - A moeda 9 está dentro do barril na plataforma alta. Do trilho, pule ■ ■ helicóptero para chegar ali. A moeda 10 está na salinha com vidro azul na área do foguete

Chefe: Ventis



46 - Acerte sua boca quando estiver aberta. Use ■ desvio lateral quando ele soltar a bola com espinhos ■ quando usar ■ encontrão. As setas indicam a localização dos itens

Minigames

47 - Chain Challenge: use bem ■ corrente. Na parte dos trilhos atravesse as bombas: elas não tiram tanta energia. É melhor que se arriscar a pular ■ ser jogado para longe pela explosão

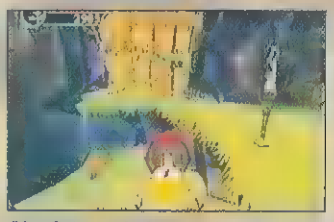
■ - Ninja Ball Ultra: pegue todas ■ moedas fáceis e mais 10 dos cantos, com velocidade. É meio difícil

Jungle Falls

Sly Ninja

Missão 1: complete ■ fase

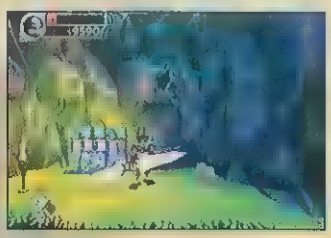
49 - Use o shuriken para dar conta do inimigo voador. Acerte a manivela para abrir a porta. Acertando um shuriken ou um dardo ■ robô, ele dá uma distraída. Passe por ele



50 - Guie ■ míssil para a barreira de madeira. Gire ■ manivela para abrir ■ porta. Use ■ dardos para acertar o inimigo que fica em cima. Depois de abrir a porta, ■ ■ foguete novamente e guie-o pela esquerda para detonar mais um portão de madeira

51 - Acerte a tartaruga ■ não fique perto quando ele estiver se defendendo. Espere abrir ■ guarda e parta para cima

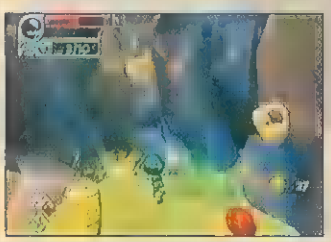
52 - Vá por cima dos tocos para não ser visto pelos robôs. Pouse na ilhota no canal ■ abra ■ porta



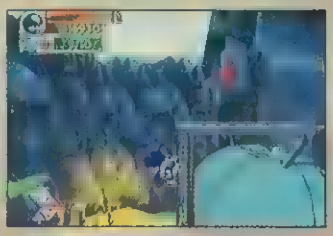
53 - Use ■ corrente e o helicóptero para chegar ao sub-chefe ■ ■ manivela. O especial Ninja Shuriken é super eficiente contra os sub-chefes

54 - Acerte as cápsulas para caírem nos escapamentos.

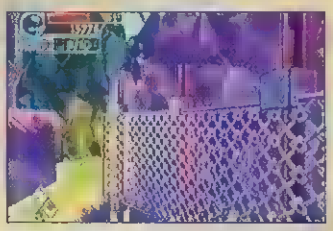
Missão 2: pegue as 10 moedas vermelhas



55 - A primeira moeda está ■ esquerda ■ entrada, perto do precipício. A segunda está perto da manivela que abre ■ primeira porta, descendo na plataforma do precipício. Destrua o ■ para revelar ■ terceira moeda. A quarta está atrás da barreira de madeira, ■ esquerda do lançador de foguete



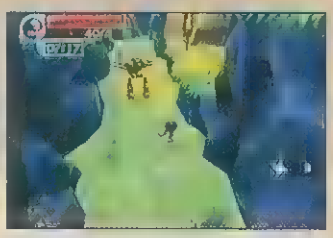
56 - A moeda 5 está em cima das grades que o levam a parte superior. A sexta moeda está na área dos dois robôs, num barril, onde tem um córrego com um ilhota e uma manivela



57 - Moeda 7: na parte de baixo da área ■ ■ ■ parte de cima. Pegue a moeda ■ pulando da grade da foto ■ chegando a plataforma oposta

■ - Moeda 9: depois de destruir o sub-chefe, ■ o helicóptero para chegar na plataforma a esquerda, contornando ■ penhasco. Moeda 10: ■ área final, próximo ao lançador de foguete

Missão 3: complete ■ fase em 8 minutos



59 - Acerte o shuriken ou ■ dardo para passar pelos robôs. Use espadada no chão para detonar rápido ■ inimigos. Contra o sub-chefe, use ■ Ninja Shuriken ou ■ I-Ninja. Tenha uns 3min30s para ■ parte final

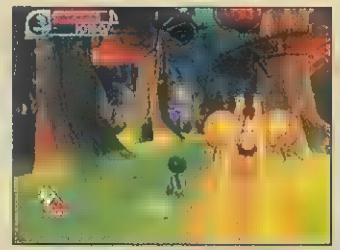
Buzz Off!

Missão 1: pegue ■ graduação com o Sap Sucker

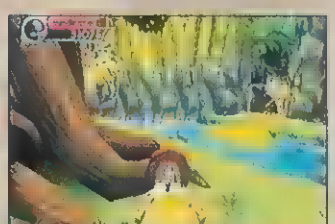
60 - Com o canhão, detone 2 portões ■ o totem que fica antes da ponte de madeira

61 - Acerte os mini Sap Suckers para revelar ■ plataformas

62 - Use a seta, pule duas ■ e use a corrente para atravessar o lago

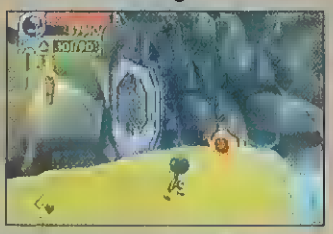


63 - Inimigo novo: fique à meia-distância, espere ele soltar ■ laser ■ parta para cima. Use o lançador de foguetes ■ detone os portões



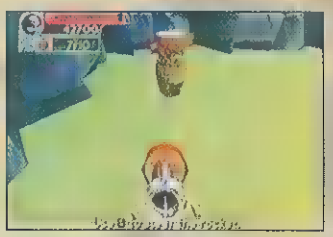
64 - Na segunda área ■ floresta, use ■ foguete para detonar a barreira, uma tartaruga e o Sap Sucker. Depois, mande mais um foguete para detonar do que sobrou do inseto

Missão 2: derrote 90 inimigos



65 - Na área 1 tem 14 inimigos. Saindo da área 2, a contagem está em 14. Chegando à área das árvores, terá matado 20 inimigos. O sub-chefe é ■ número 47. Na segunda área das árvores terá derrotado 56 oponentes. No final, serão 101 inimigos ■ total

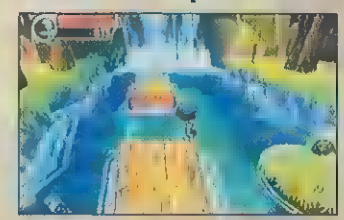
Missão 3: pegue as 10 moedas vermelhas



66 - Todas as moedas estão ■ totens. Destrua-os com mísseis. Seis deles estão em caminho laterais cheios de tocos que dificultam conduzir o míssil. O último, é necessário fazer viajar um pouco o míssil para que ele caia quando for atingir a estátua, que fica na mesmo área do Sap Sucker gigante

■ ■ Logs

Missão 1: complete ■ fase



67 - Pule nas madeiras para avançar. Os montinhos verdes afundam ■ pular neles; ele servirão de plataformas se você cair na água

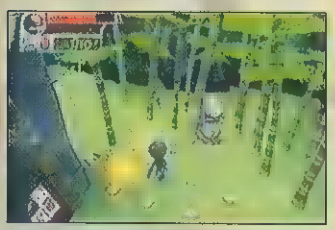
■ - Outro sub-chefe. A melhor oportunidade de atacá-lo é depois de desviar da seqüência de três mísseis

69 - Se a coisa apertar ou se tiver muitos inimigos, o Ninja Shuriken é um boa pedida

70 - Use o coco para detonar a pedra

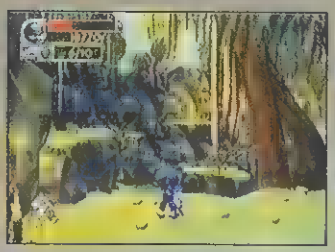
71 - Leve o coco, use-o como plataforma ■ suba pela parede para atravessar ▬ ponto

Missão ■: pegue as 10 moedas vermelhas



72 - Moeda 1: ▬ ilhota atravessando a ponte. Moeda 2: depois das árvores, perto da estátua de pedra. Moeda 3: na areia movediça, ▬ canto

73 - Moeda 4: use o gancho e, depois, o helicóptero para chegar ▮ plataforma bem ▬ fundo. Moeda 5: descendo ▬ parte de baixo, pouco antes do sub-chefe ▬ tartaruga. Moeda 6: ▬ faixa de terra, depois de atravessar ■ rio



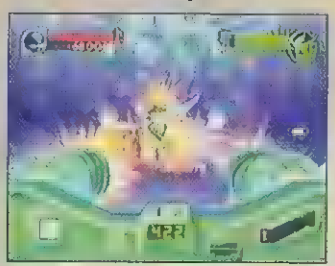
74 - Moeda 7: da posição da foto, pule ■ use ■ helicóptero para chegar ▮ plataforma ▬ fundo. Atravesse ▬ trilhos e pegue a moeda no barril

75 - Moeda 8: ▬ trilhos, perto das moedas douradas em fileira em cima dos arbustos. Moeda 9: na plataforma em cima do segundo coco. Moeda 10: perto do final, atravessando o rio

Missão ■: 3: complete ■ fase em 6min30s

76 - Detone os inimigos rapidamente. Na parte da foto, emende com um helicóptero para chegar à plataforma alta e, assim, seguir ▬ caminho. No local com muitos inimigos pretos e uma tartaruga use o I-Ninja. Na área final, não ▬ esqueça de derrotar ▬ inimigos: a graduação está protegida

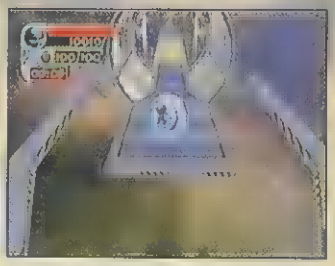
Chefe: Psyamon



77 - Detone ▬ fantasminhas e ▬ raios do chefe para acumular energia para o supertiro. Acerte-o ▬ chefão

Minigames

78 - Jump 'n Grind: basta pegar ▬ 12 moedas vermelhas. Cuidado ▬ pular para não se descontrolar e cair



79 - Ninja Ball Extreme: na faixa central tem 50 moedas. Você precisa pegar mais 10 moedas nas partes laterais antes de chegar na parte mais estreita, que tem ▬ moedas. Na parte final, você precisa de velocidade para atravessar ■ rampa

Mountain Gorge

Crystal Cavern

Missão 1: complete ■ fase

■ - Use o dardo na estrutura que segura o cristal gigante. Será necessário fazer isto em cada um dos três caminhos

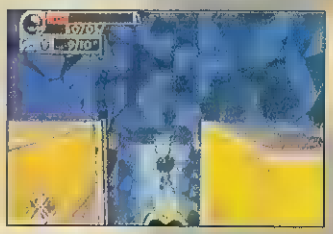
Missão ■: derrote 86 inimigos

81 - ■ caminho da direita tem 32 inimigos

82 - O caminho do meio tem ▬ inimigos. Use shurikens ▬ inimigos que fogem

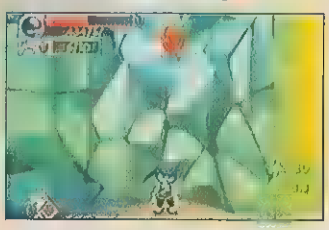
83 - O caminho da esquerda tem 28 inimigos

Missão ■: pegue ■■ 10 moedas vermelhas



■ - Moeda 1: na sala ▬. Caminho da direita: moeda ■ está na área do lago. Moeda 3: ▬ sala onde ▬ sobe usando ■ parede para pular, ▬ ■ corrente para chegar ▬ outro lado (foto). Moeda 4: na área onde ▬ enfrenta ▬ tartaruga, dentro do barril

85 - Caminho do meio: moeda 5 ■stá no rio, onde tem gelos. Moeda 6: entre um half-pipe e outro. Moeda 7: ▬ sala cheia de inimigos

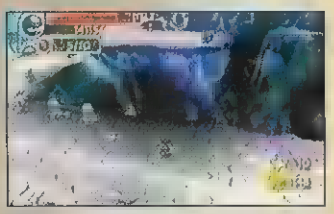


86 - Caminho da esquerda: a moeda 8 está na área do half-pipe. Moeda 9: descendo o trilho. Moeda 10: na sala do robô que ▬ transforma em esfera e de uma tartaruga

and Destroy

Missão 1: complete fase

 - Essa é fase com um monte de robôs-vigias. Na parte da foto, detone painel para abrir a porta. Cuidado robôs vigilantes



 - Nesta parte use a corrente para sair visão dos vigias. No canto, tem painel

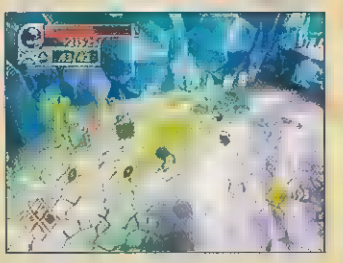
89 - Use foguete para derrubar barreira e cristal contendo graduação. Muito cuidado na parte final, que tem 3 vigias

Missão 2: pegue as 10 moedas vermelhas

90 - Moeda 1: na primeira área dos robôs vigilantes, entre barris. A moeda 2 está por perto, na outra extremidade, próximo caminho rebaixado. Moeda 3: na parte inferior no precipício, entre dois barris (foto). Moeda 4 e 5: no corredor retangular próximo point, com dois robôs. Moeda 6: na área do precipício, próximo painel. Moeda 7: no meio do corredor em forma de "8" depois das elevações forma de escada. Moeda 8: atrás do lançador de foguetes. Moeda 9: no precipício antes do final da fase

91 - Moeda 10: está fundo, à direita, na área final, dentro de um barril. Tome cuidado para não ser pego

Missão 3: derrote 42 inimigos

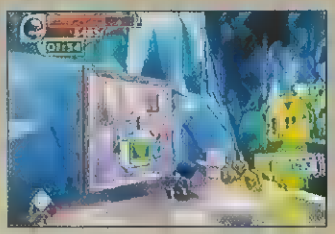


 - Tem muitos inimigos escondido em barris. Vasculhe todos. No total de 43 para derrotar

Clouding Around

Missão 1: complete a fase

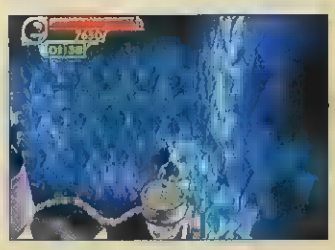
93 - Pule plataformas fim de chegar parte da direita. Cuidado com os foguetes. Você pode os dardos que estão barris também. Siga até a plataforma fixa do outro lado para destruir painel abrir a porta. Pule na plataforma móvel e volta para chegar na porta



94 - Destrua painéis para acionar os ventiladores. São total. Da plataforma do sub-chefe tartaruga, pule para o primeiro ventilador. Use o helicóptero para ir de um ventilador a outro

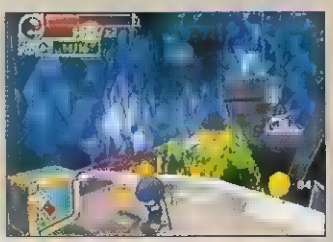
Missão 2: complete a fase 5 minutos

95 - Logo no começo, pule na plataforma móvel. Salte novamente e vá descendo de helicóptero para a segunda plataforma, que vai seguindo para a direita. Cuidado com mísseis. Vá para o local com painel que abre porta use de helicóptero para voltar caminho e usando as plataformas em direção contrária. É mais difícil mas ganha-se um bom tempo



 - Chegue à área dos ventiladores com sobra de uns 3min30s. Acione todos ventiladores e mate rápido os dois sub-chefes. Use especiais para isso. Use helicóptero para passar de um ventilador para outro

Missão 3: derrote 16 inimigos



97 - Na plataforma direita tem dois fogueteiros. Na do painel tem mais 6. corredor que leva à parte dos ventiladores, mais 4. Na parte final são dois inimigos pretos e dois sub-chefes. Contra pretos, cuidado para não cair

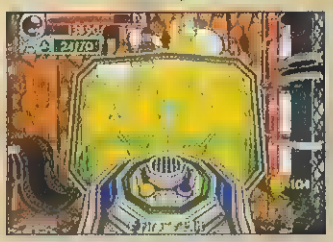
Chefe: Malakai

 - Na primeira parte, pule entre as plataformas colhendo shurikens para atirar no chefe. Desvie dos raios normal e giratório

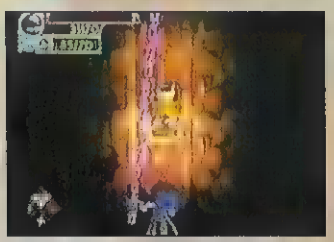
99 - Na parte 2, fique circundando chefe e se aproximando devagar. Ao chegar perto, dê um pulo para evitar seu golpe rasteiro mande um combo

Moon Base
Outpost Alpha

Missão 1: complete a fase

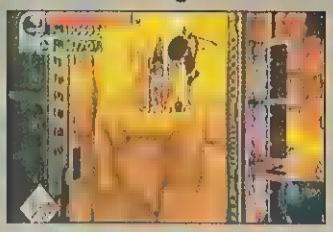


100 - Derrote inimigo na artilharia com dardos, a corrente acione lança-mísseis contra porta



101 - Nas regiões de gravidade reduzida, use helicóptero espere ouvir barulho da corrente. Na área perto do fim, onde a parede para subir e usar corrente para o lado oposto, tem inimigo em forma de esfera que só pode ser derrotado quando estiver parado. Desvie dele ataque

Missão 2: derrote 70 inimigos



102 - Do começo da fase, percorrendo o caminho até o fim, na direita tem [illegible] com um sub-chefe. É o inimigo de número 19, [illegible] não tiver derrotado [illegible] canhoneiro

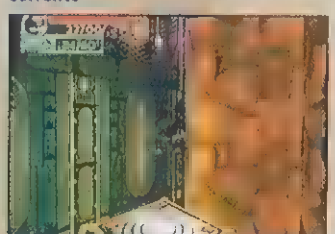
Missão 3: complete [illegible] em 7 minutos

103 - No começo, [illegible] pipe para subir no trilhos, pule os mísseis [illegible] a corrente para atravessar o local. Com isso, [illegible] para chegar ao canhão e disparar [illegible] míssil lá pelos 6min15s. A seguir, o tempo restante [illegible] locais-chave: primeira área de gravidade reduzida: 4min15s, segunda área de gravidade reduzida: 2min40s e área da escalada pela parede: 1min30s. Assim, [illegible] para chegar com folga [illegible] fim

Outpost Beta

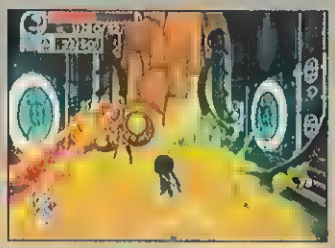
Missão 1: complete [illegible] fase

104 - Depois de detonar todos use [illegible] half-pipe [illegible] alcance o gancho da corrente



105 - A parte das plataformas é a mais trabalhosa da fase. Espere a sua plataforma estar bem mais alta antes de seguir em frente

Missão 2: derrote [illegible] inimigos



106 - Detone [illegible] robô que [illegible] transforma [illegible] esfera em primeiro lugar para ele não ficar atrapalhando. São 27 inimigos até o primeiro sub-chefe

Missão 3: complete [illegible] em 7 min 40 s

107 - São muitos inimigos que são obrigatórios matar. Contra os inimigos fortes, como [illegible] pretos, [illegible] espadada [illegible] chão, uma seqüência e outra espadada [illegible] chão para terminar. Tente detonar [illegible] primeira leva de inimigos em [illegible] segundos. Próximo [illegible] minutos tente acabar [illegible] todos [illegible] inimigos da área do half-pipe para chegar [illegible] primeiro sub-chefe [illegible] 5min25. Quando começar [illegible] combate após [illegible] parte das plataformas móveis tente ter 4min30s. Assim, [illegible] segundo sub-chefe pode ser derrotado com calma

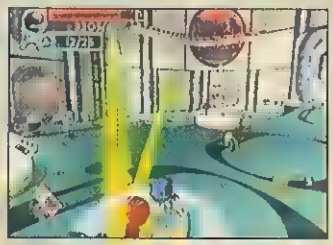
The Imperial Guard

Missão 1: complete [illegible] fase

108 - Acabe com o robô que [illegible] transforma [illegible] esfera em primeiro lugar. Ele [illegible] [illegible] pior. Contra a guarda, aproxime-se e mande uma espadada no chão. Mata na hora. Vá detonando todos que aparecerem. Detonando [illegible] sub-chefe aparecem plataformas para poder pegar [illegible] graduação

109 - Do local de onde surgiu [illegible] sub-chefe olha para a entrada. Pegue o trilho para a esquerda, pule e [illegible] a corrente. Tente pousar [illegible] plataforma usando o helicóptero. A dificuldade [illegible] que [illegible] câmera fica invertida e [illegible] difícil acertar [illegible] plataforma. Use a corrente para ir para [illegible] outra plataforma [illegible] depois para o trilho do alto. Use o salto duplo para chegar à parte central

Missão 2: derrote 25 inimigos



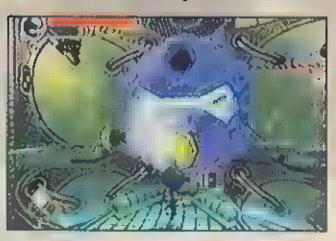
110 - Use espadada no chão [illegible] acabe com a guarda com um golpe

Missão 3: complete [illegible] fase em [illegible] minutos

111 - Acabe com a leva de baixo sobrando 2min40s. Chegue [illegible] sub-chefe [illegible] minutos. Use seu especial para acabar com [illegible] chefe rapidinho. Com 1min30s [illegible] possível resolver a parte da plataforma com calma

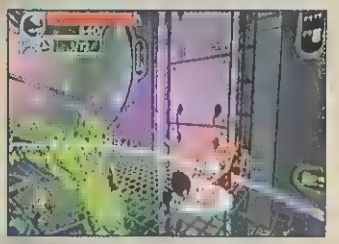
The Cryo-Chamber

Missão 1: complete [illegible] fase



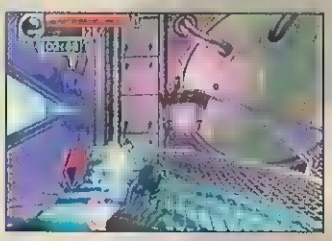
112 - Acerte 4 vezes [illegible] mesmo lugar para detonar a peça. Fazendo isso, suba toda [illegible] fase [illegible] vá para plataforma central para fazer baixar [illegible] líquido. Detone [illegible] peças até acabar com todas [illegible] quatro

Missão 2: derrote 12 inimigos



113 - A cada baixada do líquido quebre uma peça [illegible] mate parte da leva de inimigos. A cada duas baixadas detone a leva completa e a esfera vermelha. Faça rápido para não ser pego pelo líquido

Missão 3: complete a fase em [illegible] minutos



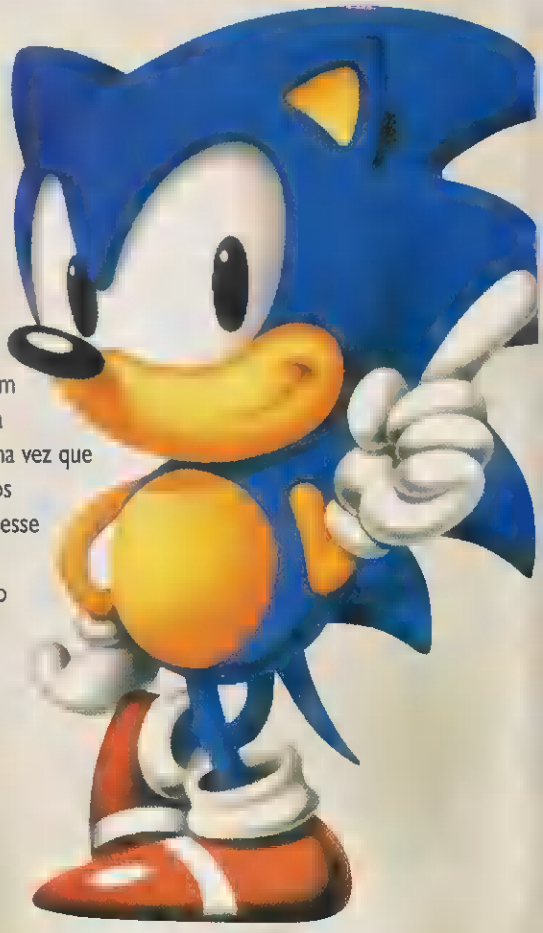
114 - A cada baixada do líquido detone duas peças do máquina

Chefe: Emperor O-Dor

115 - Fique circundado desviando de seus shurikens e [illegible] golpe no chão. Quando ele fizer esse movimento, vá para frente dele [illegible] golpeie o cinto

116 - Na segunda parte, a estratégia é quase a mesma. Ele agora tem ataque de bombas e [illegible] que mande seu personagem bem longe. Todos [illegible] ataques podem ser desviados circundando [illegible] chefe. Depois que ele socar o chão mande golpes [illegible] cinto. De preferência, um upper com uma espadada no chão. Finalmente [illegible] seu Sensei vai voltar à vida. Bom trabalho e até a próxima!

SONIC THE HEDGEHOG: O MASCOTE DA SEGA QUE FEZ FRENTE A MARIO



Até a chegada de Sonic, a Sega não tinha um mascote forte como tinha a Nintendo. Era um Alex Kidd e olhe lá. Então, em meados de 1990, surgiu a idéia de criar um personagem cativante para a guerra Mega Drive versus Super Nintendo que se anunciava. Assim nasceu a **Sonic Team**, na época com 5 integrantes. O líder era Yuji Naka, que depois veio a conceber **Nights** e **Phantasy Star Online**. A princípio, Yuji queria fazer um jogo de corrida mas ele resolveu aceitar o desafio de superar a concorrente Nintendo, com seu carismático Mario, e resolveram fazer um título de ação. A criação dos personagens ficou a cargo de Naoto Ohshima. Nos primeiros esboços, Sonic foi concebido como um coelho. Tails começou como texugo e Knuckles, que apareceu em **Sonic 3**, originou-se como um dinossauro. A concepção do jogo era a valorização da velocidade, da fluência da tela e da facilidade de controle, que usava basicamente um botão. Assim, foi para as ruas o primeiro **Sonic the Hedgehog**, em 1991, um dos jogos mais rápidos que se teve notícia. Esta característica foi muito explorada pela Sega, uma vez que o Super Nintendo, em seu começo, tinha muitos problemas de lentidão. Uma das propagandas desse marketing agressivo dizia: "Sega does that Nintendon't", isto é, "Sega faz o que a Nintendo não faz". Hoje a Sega não trabalha mais com consoles e Sonic está presente em todos os aparelhos. Sorte dos usuários.

1991
- Sonic the Hedgehog - Mega Drive, Master System, Game Gear

1992
- Sonic the Hedgehog 2 - Mega Drive, Master System, Game Gear

1993
- SegaSonic - Arcade
- Sonic CD - Sega CD
- Sonic Chaos - Gema Gear, Master System
- Sonic Spinball - Mega Drive, Game Gear
- Sonic Drift - Game Gear

1994
- Sonic the Hedgehog 3 - Mega Drive
- Sonic & Knuckles - Mega Drive
- Sonic Triple Trouble - Game Gear

1995
- Sonic Drift - Game Gear
- Sonic Labirynth - Game Gear
- Knuckles Chaotix - Mega Drive 32X

1996
- Sonic the Fighters - Arcade
- Sonic 3D Blast - Mega Drive, Saturn, PC

1997
- Sonic Jam - Saturn
- Sonic R - Saturn
- Sonic Classics (compilação) - Mega Drive

1998
- Sonic Jam - Game.com

1999
- Sonic Adventure - Dreamcast
- Sonic Pocket Adventure - Neo Geo Pocket Color

2000
- Sonic Shuffle - Dreamcast

2001
- Sonic Adventure 2 - Dreamcast
- Sonic Adventure 2: Battle - GameCube

2002
- Sonic Advance - Gameboy Advance
- Sonic Mega Collection (compilação) - GameCube

2003
- Sonic Pinball Party - GBA
- Sonic Advance 2 - Gameboy Advance
- Sonic Adventure DX: Director's Cut - GameCube, PC
- Sonic Heroes - PlayStation 2, Xbox, GameCube
- SonicN - n-Gage

2004
- Sonic Battle - Gameboy Advance

O QUE É UM HEDGEHOG?

O animal em que Sonic se inspirou é um ouriço terrestre, um mamífero "parente" das toupeiras. Possui espinhos pelo corpo e, ao menor sinal de perigo, se enrola para se defender. Apesar dos espinhos pontiagudos, a sua característica sociável o torna atrativo para pet, bicho de estimação, mas é meio raro. Sonic possui supervelocidade mas o ouriço terrestre de verdade não é tão ágil assim.

EDITORA OPTION
IGAMEPOWER
ANO 10 - Nº 110

REDAÇÃO
Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Carlos Henrique Gutierres (jogos).

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

POOL editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

O Detetive mais famoso do mundo está de volta. Ele mesmo, James Bond 007, Detonado!!!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 109

[illegible] (PS2, XBOX, GC e PC); [illegible] Bustin' [illegible] (PS2, XBOX e GC e GBA); [illegible] XBOX e GC); [illegible] War [illegible] e PC; [illegible] (XBOX) [illegible] Seven Samurai 20XX, Pride GP 2003 [illegible] Sun/Bl[illegible] Battle [illegible]

EDIÇÃO 108

[illegible] Underground [illegible] XBOX, GC e [illegible] Of [illegible] Sun, [illegible] Evolution, [illegible] XBOX e GC); [illegible] of Kain: [illegible] (PS2, XBOX e PC) [illegible] Ball [illegible] Budoka [illegible] Mario [illegible] (GC) Mario & [illegible] Battle [illegible]

EDIÇÃO 107

Prince of [illegible] Sabds of [illegible] Bob [illegible] of [illegible] the [illegible] the [illegible] XBOX, GC e PC [illegible] Hawk's [illegible] ground (PS1, XBOX e GC [illegible] e o [illegible] (XBOX e GBA) [illegible] Ghoulies [illegible] II, W[illegible] of [illegible] (PS2) [illegible] (GBA)

EDIÇÃO 106

[illegible] Hot [illegible] Dredd vs [illegible] Run [illegible] XBOX, GC e PC [illegible] jet [illegible] IBA [illegible] (PS2) [illegible] (XBOX) [illegible] (GBA)

EDIÇÃO 105

[illegible] Extreme Skate [illegible] PS2, XBOX e GC [illegible] Echo, [illegible] 04 [illegible] PS2, XBOX [illegible] 4 [illegible] XBOX [illegible] on [illegible] (PS2) [illegible] Mario [illegible] GC) [illegible] Tournament [illegible] Pokémon [illegible] (GBA)

EDIÇÃO 104

[illegible] of [illegible] 3 (XBOX) Silent [illegible] X7, K-1 [illegible] Grand Prix, Zore [illegible] (PS2) Charlie's [illegible] Quest 2, [illegible] Ball [illegible] Legacy [illegible] Grind [illegible] 4 (GBA)

DETONADOS

[illegible] - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

[illegible] - Prince of [illegible] (PS2, GC, Xbox, PC), [illegible] Underground (PS2, GC, Xbox)

[illegible] 107 - Castlevania [illegible] (PS2) Freedom F[illegible] (PS2, GC, Xbox, PC) Viewtiful [illegible] (GC)

[illegible] - Maxim[illegible] Zin[illegible] (GC)

[illegible] 105 - [illegible] (GC/PS2, Xbox) [illegible] XI (PS2)

[illegible] - [illegible] Tomb [illegible] of Darkness (PS2)

[illegible] 103 - Hulk [illegible] PS2, [illegible] Hill 3 [illegible]

[illegible] 102 - Wolverine's [illegible] Matrix [illegible]

[illegible] 101 - The [illegible] Waker [illegible] Splinter [illegible] (PS1)

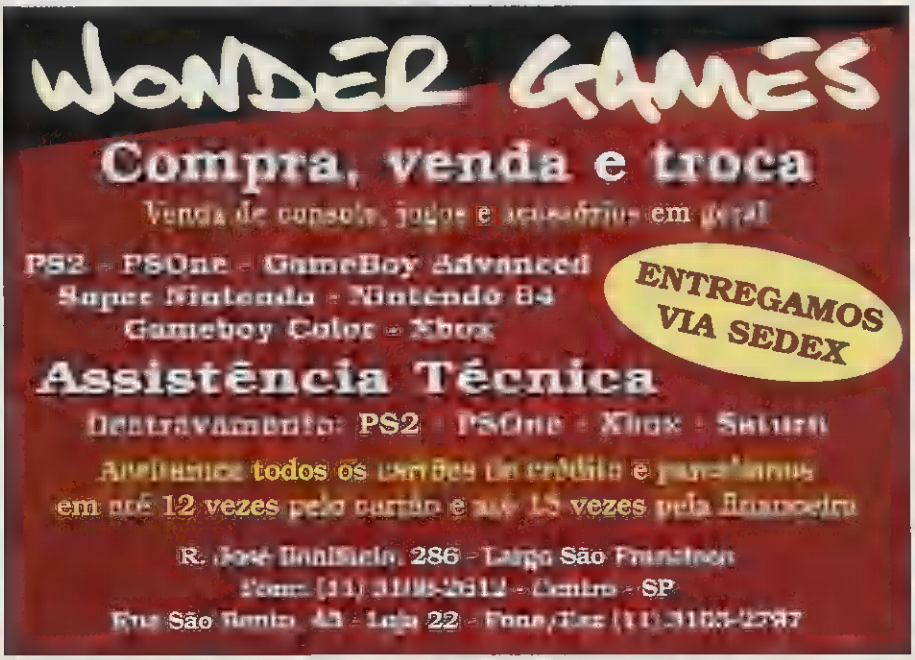
[illegible] - Skies [illegible] Tenc[illegible] 3 (PS2)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

ROCK LASER
Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos
Sedex para Todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979


WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3105-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2787

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
SEDEX PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARTÃO)
Av. 7 de Novembro, 398
Centro - Ferraz de vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-6850

PLANET GAMES
os consoles
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê
Despachamos via Sedex
todo
Compre através do site
shopping.com.br
(11) 6987-2641 - 5195
Mendes da Rocha, 95 - Vila - SP

KIBONÉS
Assistência Técnica
Destravamento Total
Para PS2 - Magic, Messiah 2, Thunder, DMS 3 - Todos os Modelos
No desbloqueio de qualquer aparelho ganhe uma LOCAÇÃO GRÁTIS NA DVD PLANET SHOP para residentes em Santos
TROCA DE UNIDADE
Ps-One R$ 150,00
Playstation 2 à consultar
"AQUI O SERVIÇO É FEITO NA PRESENÇA DO CLIENTE"
A Melhor Assistência Técnica da Baixada Santista
Endereços:
Alameda Margaridas, 773/775
Guarujá - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3384-9851 / 3383-5368
R. Dias 27, loja
Gonzaga - Santos - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3289-6088
www.kibones.com.br

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2
XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

OFICINA DO GAME

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio • Transcodificação • Fonte

Unidade Ótica • Consertos em Geral

Todas as marcas e modelos

TEL.:6281-8843

Orçamento Grátis

RUA VOLUNTÁRIOS DA PÁTRIA, 2004 - SOBRELOJA
CEP 02010-700 - SANTANA - SÃO PAULO
e-mail: oficinadogame@uol.com.br

A Firma Games

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio
- Unidade Ótica
- Transcodificação
- Fonte
- Consertos em Geral
- Atendemos todo o Brasil

ORÇAMENTO GRÁTIS
TODAS AS MARCAS E MODELOS

(11) 6971-1260/R:329 - 3461-8562

Site: www.afirmagames.com.br
R. Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1- Metrô Santana

Planet Game

Parcelamos em até 12x

Fitas e Cd's
Video Games
Acessórios

Enviamos p/ todo o Brasil

Fone: (15) 211.4504 / 3011.5694 Sorocaba - SP

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e
Kick-Boxing Ministradas pelo
Prof. Edivan Souto Vice
Campeão Mundial de
Categorias e Campeão
Internacional

Nível A

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716 - São Paulo - SP
Para maiores informações:
www.nivela.com.br

MG GAMES

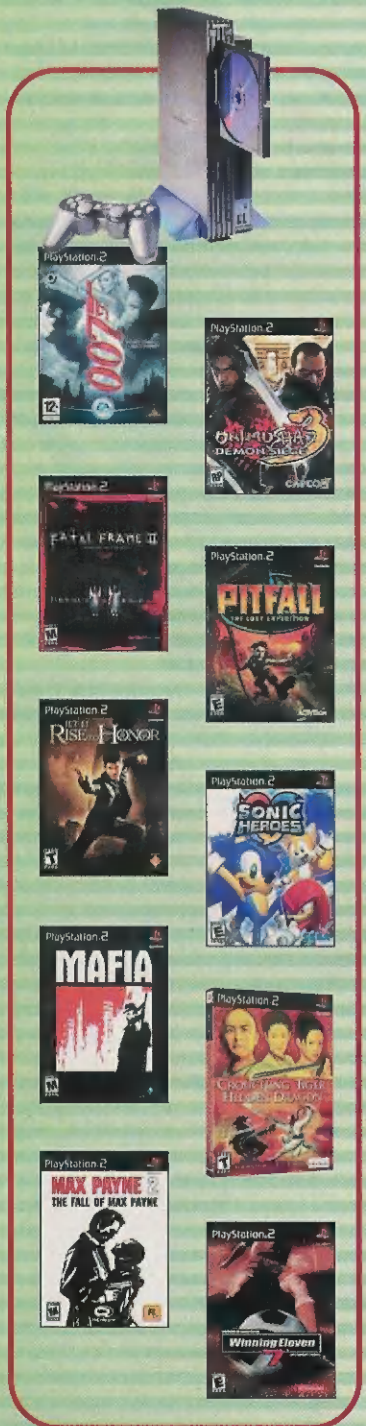
- Assistência Técnica Especializada
- Aparelhos novos e semi-novos
- Acessórios para todos os aparelhos
- Destravamento de PS2 - Escolha seu Chip

Avenida Conceição, 1942
Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS
Despachamos para todo o Brasil

VIDEOGAME É NA

Tudo para o seu game



SS GAMES

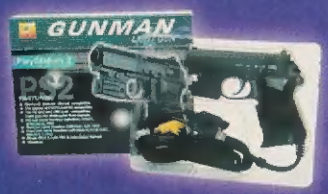
A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo

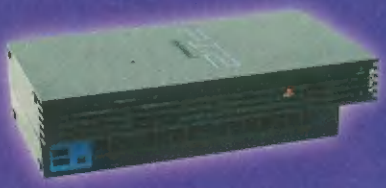
Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na

SS GAMES

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br

DRAGOON GAMES





- TODOS OS TIPOS DE VÍDEO GAMES -
- VENDA -
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA -
- DESTRAVAMENTO -
- TODOS OS ACESSÓRIOS -
- IMENSA VARIEDADES DE JOGOS -

- DVD's / CD's
EM PROMOÇÃO:
CONSULTE.

- PAGAMENTO EM ATÉ -

15X

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br

Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP - (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501